

SICAK İPUÇLARI

SHOGO • TRESPASSER • ISRAELI AIR FORCE • COMMANDOS



PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Üç oynanabilir bölümü çok özel demomuzda bir deneyin

Descent 3

Artı Trespasser, Blood II, Aliens versus Predator, NFL Blitz, *ve dahası!*

AMAN TANRIM!

SOUTH PARK'IN OYUNUNU YAPTILAR!



ÖZEL HABER! ***Yılın en aykırı oyunuyla ilgili tüm mide bulandırıcı detaylar***

18 Dumanı Üstünde İnceleme!

- *Half-Life*
- *Sin*
- *Trespasser*
- *Grim Fandango*
- *Delta Force*
- *Caesar III*
- *Links LS 99*

...ve daha birçokları!

ÇOK ÖZEL Half-Life: TeamFortress 2

Multi-player shooter'ların çizgisini değiştirecek oyuna ilk bakış



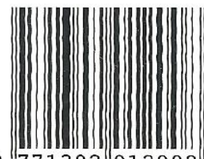
ÇOK ÖZEL Descent 3

İlk detaylı inceleme ve heyecan verici oynanabilir demo.

12 Yeni Fantastik RPG'ler

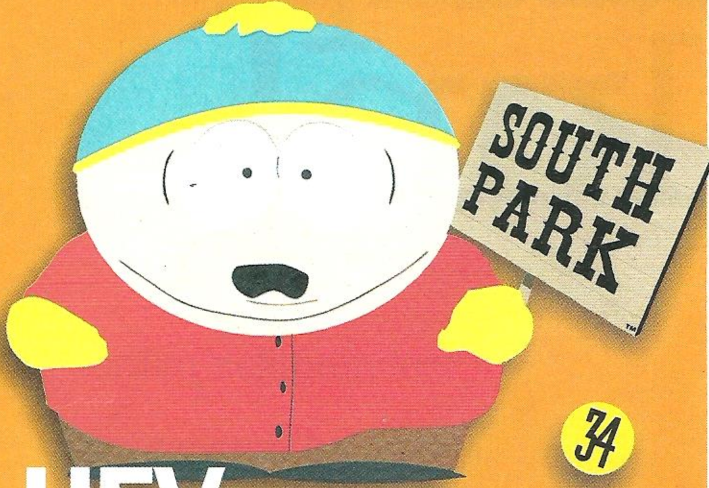
Ultima Ascension, Wizardry 8, Might & Magic VII ve daha fazlası!

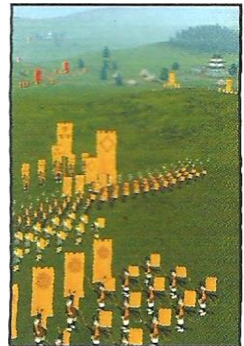
www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 4 • OCAK 1999
Fiyatı: 1.300.000 TL.



PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 4 • OCAK 1999

Kapak Konusu





Donanım

İncelemeler

Disk Sayfaları

Neden bu disk sayfaları her zaman 4. sayfada yer alıyor? Tabii ki kolaylıkla bulabilesiniz diye!



Strateji

Departmanlar



Merhaba 1999

Yüzyılımızın hatta bir önceki yüzyılın edebiyatı ve sineması, gelecek yüzyılları anlatan, o günlerdeki yaşam ve dünya üzerine fantezileri konu alan romanlar ve filmlerle dolu.

O günlerde çok uzak bir gelecek gibi gözüken 1999 yılının ilk günlerini yaşıyoruz. Dünya hiç de hayal ettiğimiz gibi bir yer olmadı. Daha doğrusu bilim-kurgu yazarlarının tahminleri pek tutmadı. Mesela hala şu lanet olası "ışınlanma" olayını beceremiyoruz. Ay Üssü Alfa'ysa söz konusu bile değil. Üzerinde hayat belirtisi olması ihtimali en kuvvetli olan Mars'tan da halihazırda taş örnekleri toplayıp duruyoruz. Şu uzay çağını yakalayamadık gitti.

Fakat oyunseverler diğerlerine göre şanslı bir yüzdeyi oluşturuyor. Bizler sanal dünyalarımızda, oyunlarla tanışmamış insanların pek de farkında olmadığı bir zamanı yaşıyoruz. Belki de sonsuzluğu. Binlerce yıl geçmişe, binlerce yıl geleceğe gidip bütün fantezilerimizi gerçekleştirebiliyoruz. Uzay gemilerimiz, mekiklerimiz, teknolojinin sınırlarını zorlayan silahlarımız, doğaüstü güçlerimiz var; yıl kaç olursa olsun.

Yaşadığımız dünya ise adaletsizlikleriyle, savaşlarıyla, açlarıyla, artık sonsuza kadar *eskisi gibi olmayacak* ve her gün bir parçası daha yok edilecek doğasıyla 1999 yılını karşıladı. Özellikle son birkaç yılda dünyanın ve insanlığın geldiği nokta çoğumuzu umutsuzluğa sürükleyebilir. Yani, Civilization oynarken harcadığımız beyin gücü ve zamanın birazını da yaşlı ve yorgun gezegenimiz için kullanmanın tam zamanı. İnanın hala *yapabileceğimiz bir şeyler var.*

Mahatma Gandhi'nin ünlü sözleriyle kutluyoruz yeni yılınızı:

"Dünyanın değişmesini istiyorsan, değişim sen ol."

PC GAMER-TÜRKİYE

PC GAMER ONLINE: HTTP://PCGAMER.IGN.COM

Gelmiş Geçmiş En İyi PC Gamer CD'si!

PC *Gamer* karargahında biz, size en son ve en iyi oyun demolarını sunabilmek için bıkıp usanmadan çalışıyoruz. Bu ay büyük bir olaya imza attık. Çünkü bir değil, iki değil, üç değil, tam dört tane özel demomuz var. Bunlar neler mi? *Descent 3, Trespasser, Alien Versus Predator: Predator Demo ve NFL Blitz.* Aman yarabbim! Ne çok oyun güzelliği var böyle!

Bu ay, harika demolar dışında, sizi birde Coconut Monkey Tiyatrosu'na da davet ediyoruz. Evet, doğru! CD'de küçük maymun maskotumuzun maceralarını bir dizi interaktif film olarak sunuyoruz. O şimdi, yeni edindiği iki yaratık arkadaşıyla birlikte henüz patlayan bir yanardağdan kaçıyor (tamam, yaratıklar belki de arkadaşı değil, sonuçta Coconut Monkey onların uzay gemisini patlatmıştı).

Bu kısa filmler hakkındaki düşüncelerinizi duymayı çok istiyoruz. Sevdiniz mi, nefret mi ettiniz, yoksa ne? Düşüncelerinizi, yorumlarınızı ve ballı lokma tatlısı tariflerinizi *hitegitim@aidata.com.tr* adresine gönderin.

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Sorularıda (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Descent 3*'ün demosunu yüklemek için *X:\D3DEMO\D3DEMO.exe* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Descent 3*'ün setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için, File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

Arayüzümüzün kolay kullanılabilir olmasına çalıştık. Ancak herhangi bir problem yaşarsanız size yol göstermesi için bu şemaya bakınız.

DEMOLAR



Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

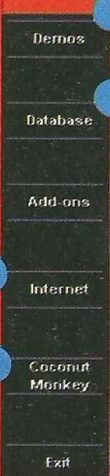
"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

THE PC GAMER CD

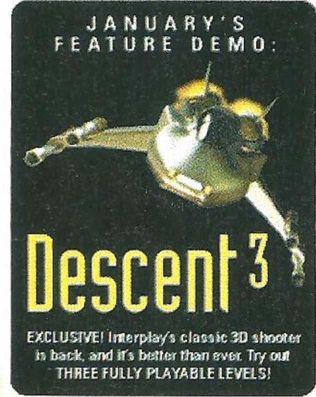
PC GAMER DISC

Created with NeoBook for Windows 95



Welcome to The CD!

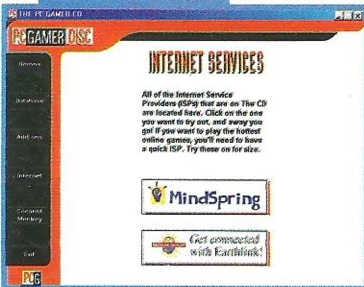
It's the new year, and time to celebrate some of the best Gaming Goodness PC Gamer has ever brought to your doorstep. Not only do we have the best exclusive demos you'll ever see in one package, but we've got some other killer demos for you to sink your teeth into. Don't forget to check out Coconut Monkey's corner of the CD, though -- there's lots of new material waiting for you!



Check out these PC Gamer EXCLUSIVES:

TRESPASSER, AL... DATOR, and NFL BLITZ. Who loves ya?

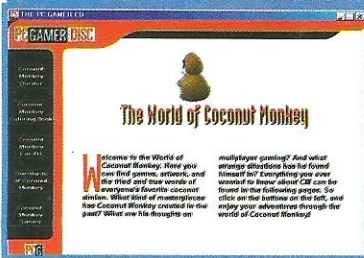
INTERNET



Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY



Sevimli dostumuz yine ne işler peşinde? Bu düğmeye tıklayın ve görün!

ARŞİVLER

PC GAMER DISC

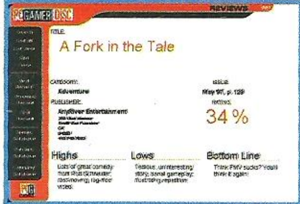
Reviews Database / Demos Database / Patches Database / Company Database / Quit

Welcome to the PC Gamer Databases! This is where you'll find all the information we could possibly provide: our entire **Reviews Index** summarizes all the reviews that have ever appeared in an issue of PC Gamer; the **Demos Database** lists all the demos we've ever included with our magazine; the **Patches Database** will help you find all the patches listed in Tom McDonald's column, in case you pick up an oldie in the bargain bin; and the **Company Database** will give you the skinny on your favorite game publishing companies, including their addresses and phone numbers.

Just click on the database of choice at the left to begin your journey. To get back here, just click on the **PCG Main** icon at the bottom, left-hand side of the screen. To quit and go back to our front end, click Quit either here or at the top, right-hand corner of each database file.

We're constantly updating our databases with new information. If you spot of an error in our database, please E-mail cd@pcgamer.com and let us know what it is.

İNCELEMELER



Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD'* de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Descent³

ÇOK ÖZEL PCG 1999

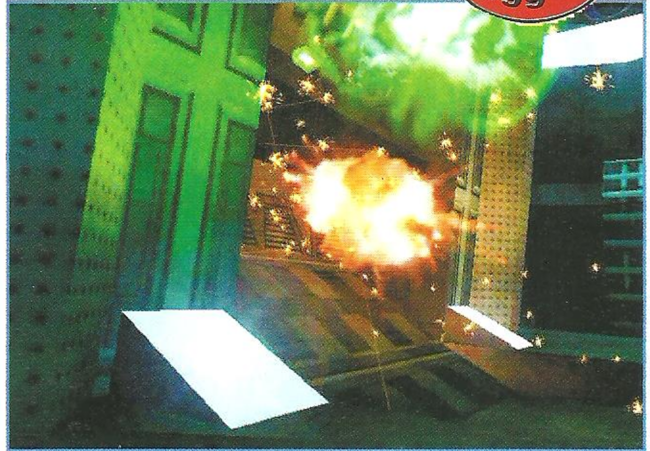
YÜKLEME \D3DEMO\D3DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 553-6678

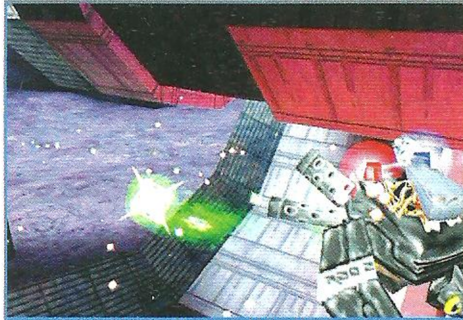
TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Interplay Productions
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 200; 32MB RAM; 130MB hard disk alanı; 3D ekran kartı; DirectX

Tiris gezegeninin, balta girmemiş ormanlarının, karanlık ve ürkünç derinliklerinde, Piccu adında fosil yakıtı madeni tesisi vardır. Burayı Post Terran Mining Corporation (PTMC) adında bir kuruluş işletmektedir. PTMC, Piccu'yla bağlantısı kopunca yeni bir yaratık virüsü salgınından korkmaya başlar. Bu yüzden sizi ortalığı kontrol etmeniz için oraya yollarlar. Tesiste sizi küçük bir görev beklemektedir. Virüs bulaşmış olabilecek tüm robotları yok etmek.

Descent 3'ün bu *PC Gamer* özel demosu tüm oyundan üç level oynamanızı sağlıyor. Demoyu başlattıktan sonra Play'e basın, pilotunuzun adını girin ve zorluk derecesini seçin. *Descent*'e pek alışık değilseniz, Trainee derecesini seçmenizi öneririz. Ekranın en altından Done'ı tıklayın ve New Game'i seçin, ardından Piccu İstasyonundaki durum hakkında bilgilendirileceksiniz. Brifingi okumak istiyorsanız, yazıların geçmesi için spacebar'a basın. Aksi taktirde, Power'a basarak doğrudan göreve geçebilirsiniz. Descent tarzına yabancıysanız, ilk alışmanız gereken şey oyunun 360 derecelik savaş açısı. Düşmanlar sürüler halinde herhangi bir yönden gelebilirler (ve gelecekler de). Bu yüzden hazır olmalısınız. Bir level'dan diğerine geçerken karşınıza çıkan tüm kasaları, kutuları vs. patlattığınızdan emin olun. Çünkü değerli power-up'lar ve silahınızı güçlendirecek şeyler saklıyor olabilirler.

Hala demonun nasıl oynanacağını öğrenmekte zorlandığını görenler için, readme dosyasında The First Five Minutes adında bir bölüm var. Bu, bazı ipuçları ve hileler yanında önemli tavsiyelerde bulunan bir çeşit mini ders. *Descent 3* demosunu severseniz, *PC Gamer*'ın bu sayısındaki, bu harika oyun serisine yapılan son ekle ilgili tüm gerçekleri sunan yazımızı mutlaka okuyun.


Descent serisinin bu son bölümünde grafikler, birinci sınıf.


Bu robotları ortadan kaldırmak basit mi sanıyorsunuz? Bir daha düşünün, çünkü gerçekten ciddi bir ateş gücü taşıyorlar.

ÖZEL NOT: *Descent 3* demosu Glide ve Direct3D destekli 3D hardware gerektiriyor. Ne yazık ki, bir 3D kartınız yoksa demoyu oynayamayacaksınız. Ayrıca, ekran kartınızda en son sürücülerin yüklü olmasına dikkat edin.


PC Gamer'dan başka kim aynı ay içinde *Descent 3* demosunu ve özel hikayesini sunabilirdi ki? Kahretsin, biz harikayız!


Bu robotlar ufak olabilir ama ellerine fırsat geçerse sizi mahvederler. Onları mümkün olduğunca çabuk haklayın.

KONTROL TUŞLARI

Hızlanma	A
Geri Gitme	Z
Afterburner	S
Sola Dönüş	←
Sağa Dönüş	→
Burunu Yukarı Kaldırma	↑
Burunu Aşağı İndirme	↓
Birincil Silah	Ctrl
İkincil Silah	Spacebar
Flare	F
Harita	Tab

Trespasser

ÇOK ÖZEL PCG 1999

YÜKLEME	\MONTZUMA\MRDEM126.EXE
TEKNİK DESTEK	(310) 234-7000
TÜRÜ	: Adventure
ÜRETİCİ FİRMA	: DreamWorks
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 60MB hard-disk alanı; DirectX

Hem *Jurassic Park*, hem de *Jurassic Park: The Lost World* gişe rekorları kırmıştı ve yeni bir dinazor çılgınlığı dalgası başlatmıştı. Özel efektler karşısında tüm izleyiciler etkilenmişti, kim bu yüzden onları kınayabilirdi ki? Milyonlarca yıldır var olmayan yaratıkları canlandıran efektler birinci sınıftı. Şimdi de DreamWorks tayfası *Jurassic Park* serisinin son bölümü olan *Trespasser*'ı yarattı. Böylece herkese dinolarla oynama fırsatı verdi.

Trespasser, Anne adında *The Lost World*'deki Site B'ye düşen bir kadının hikayesi. Uzun zaman önce terkedilmiş bu ada dinolarla kaynamaktadır. Hayatta kalmak istiyorsanız, adadan bir çıkış yolu bulmanız gerekiyor.

Demo, çevredeki bazı örnek bulmacaları çözmenizi sağlayan ve sizi bu yırtıcı yaratıkların bazılarıyla yüz yüze getiren küçük bir level içeriyor. Aklınızda tutmanız gereken şey şu; Gerçek dünyanın fizik kurallarını oyuna getiren *Trespasser* mümkün olan en gerçekçi şekilde tasarlandı. Gördüğünüz herşey hareket ettirilebilir, düşürülebilir ya da fırlatılabilir. Bu, unutulmaması gereken çok önemli bir şey. Çünkü, demoyu tamamlamak için tüm bunları yapabilmeniz gerekecek.

Demoyu başlattıktan sonra, ekran, ses veya kontrol ayarlarınızı değiştirmek için Options'a girebilirsiniz. Bilgisayarınıza en uygun çözünürlük ve detay seviyesini seçin ve ana menüye dönün. Oyuna başlamak için Start Demo'ya basın.

Çevreyle etkileşime geçmek için Anne'ın sağ kolunu kullanıyorsunuz. Yanda sıraladığımız kontrol tuşlarını kullanarak uzanabilir, bir şeyler toplayabilir ve silahınızı ateşleyebilirsiniz. Aşağı bakarsanız, göğsünüzün sol tarafında küçük bir kalp dövmesi göreceksiniz; bu sizin sağlık göstergeniz. Siz, yaralandıkça kalp şekli de kırmızıyla dolacak.

Doğrudan demoya başlayabilirsiniz ama bu ortam içinde nasıl doğru düzgün hareket edeceğinizi öğrenmek için gerçekten biraz vakit ayırmalısınız. *Trespasser* değişik türde bir oyun ve bütünüyle yeni yetenekler gerektiriyor.

ÖZEL NOT: *Trespasser* demosu masaüstünüze kısayol atmıyor. Dino aksiyonuna girmek için tek yapmanız gereken, C:\trespasser demo\tpass\demo ya gitmek ve trespass.exe'ye çift tık yapmak.



Bu *Trespasser* demosunda Bay T-Rex'den uzak durabilirseniz, paçayı kurtardınız demektir.



Platformdan kurtulmadan önce bu treyleri tepeden aşağı yuvarlamanız gerekiyor.



Gözünüz hep Raptorların üzerinde olacak çünkü aniden saldırabilirler. Eğer arkanızdan gelirlerse, ağlamaktan başka yapacak bir şey yok.



Büyük Raptor'ın küçük Raptor'ı alt etmesini bekleyin. O mamasını afiyetle yerken de harekete geçin.

İPUCU

İkinci platformdan düşüp ölmeden kurtulmak için, karşıdaki karavanı platformun altına doğru yuvarlamalısınız böylece üzerine atlayabilirsiniz. Bunu nasıl yapacaksınız? Sadece onu alttan destekleyen takozları vurarak. Size doğru bayır aşağı yuvarlanacaktır.

KONTROL TUŞLARI

İleri	S
İleri Koşma	W
Geriye Yürüme	X
Sol Yana Adım	A
Sağ Yana Adım	D
Zıplama	Q
Çömelme	Z
Kolunu Çevirme	Ctrl
Fırlatma	F
Kullanma/Ateş	Spacebar
Bileği Çevirme	Shift
Eli Hareket Ettirme	MOUSE'DA SOL TIK
Kapma/Bırakma	MOUSE'DA SAĞ TIK
Eli Hareket Ettirme	E

Aliens Versus Predator



YÜKLEME \AVPDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK www.foxinteractive.com

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Fox Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 200 MMX; 32MB RAM; 64MB hard disk alanı; DirectX

Predator'ün av hatıraları arasında göze çarpan bir Alien kafatasıyla, *Predator II* hepimizin aklını çelmişti. Hayranları, o günden beri, Predator ve Alien filmlerinde rol alan süper canavarlar arasındaki hesaplaşmayı dört gözle bekliyorlardı. Fox, bir film yapma fikrini sıcak karşıladı; Dark Horse Comics ise bir *Alien Vs. Predator* çizgi roman serisi yayınlamak için uzun süre önce harekete geçti. Ne yazık ki, film katledildi (gerçekten hayallerimizi yıkan bir karar).



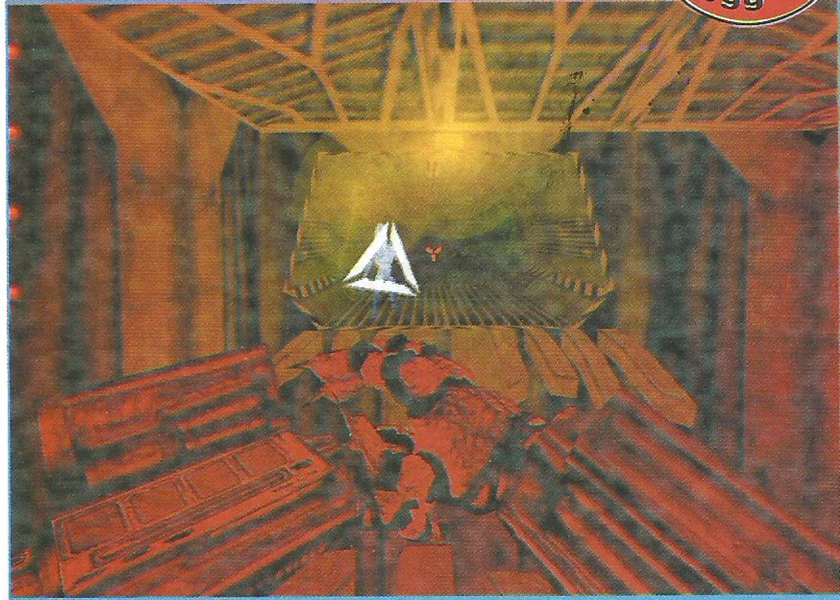
Bir yaratık üzerinize atıldığında dikkat edin. Hızları sayesinde yakından öldürülmeleri son derece zor.

Eğer siz de bu destansı güç gösterisi için yanıp tutuşanlar sınıfındansanız mutlu olabilirsiniz. Gerçi hala çıkacak bir film yok ama Fox Interactive, *Aliens Versus Predator* oyununa son noktayı koyuyor. *PC Gamer*, insan askerlerle ve aynı şekilde Yaratıklar'la savaşan Predator'ün rolünde oynamanızı sağlayan ilk özel demoya ulaştı. (Fox, her birinde farklı bir tür olarak oynamanıza izin veren birbirinden farklı üç demo olacağını söylüyor).

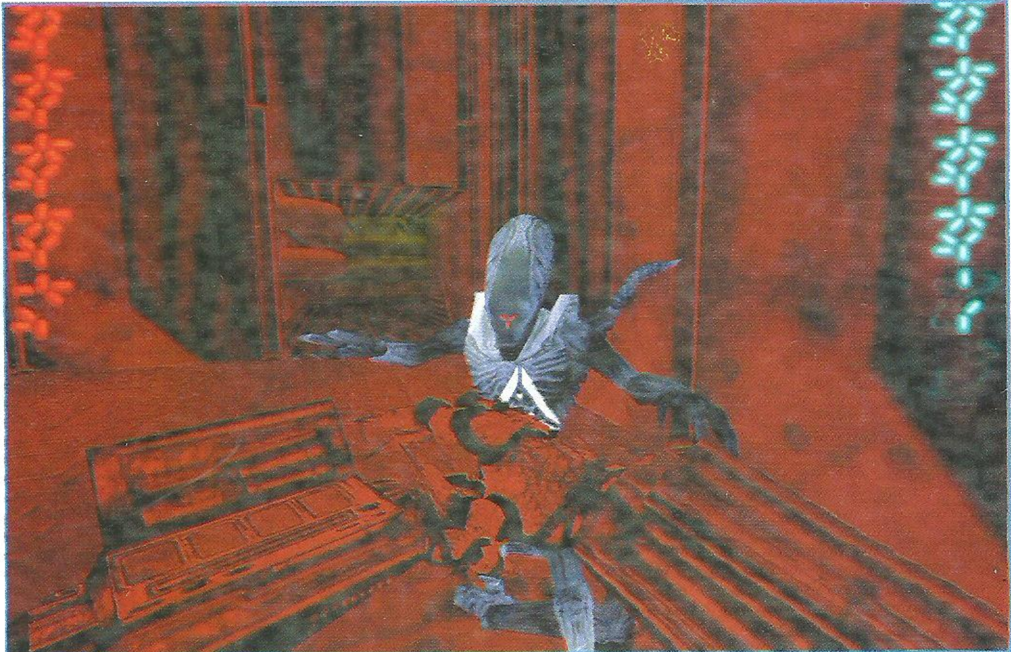
Demo, oyundan bir level oynamanızı sağlıyor. Ve iyi bir Predator'den beklenebilecek tüm silahlarla donatılıyorsunuz: Bir omuz topu, bir mızrak, bilek bıçakları ve hatta işlerin ters gitmesi ihtimaline karşı biraz tıbbi malzeme. Ekranınızda iki çubuk var; solunuzda duran, sağlık göstergeniz ve sağ tarafınızdaki de enerji göstergeniz (hem omuz topunuz hem de görünmezlik aygıtınız enerjiyi kullanıyor). Üç değişik görüş tipiniz var. Birincisi normal görüş, ikincisi Yaratıklar'ı izlemenizi sağlayan bir görüş, üçüncüsü insanları avlamanıza izin veren görüş.

Demoyu oynamak oldukça basit. Yolunuza çıkan herşeyi öldürerek level boyunca ilerleyin. Ama bunu yapmak, söylemek kadar basit değil. Yaratıklar son derece hızlı ve duvarlardan, tavan ya da zeminden saldırıyorlar. En iyisi, fırsatını bulur bulmaz onları uzaktan öldürmek. Eğer aksiyon yakından ve göğüs göğüse olursa, asit kanlarına karşı dikkatli olun.

İnsanlar, bu kadar hızlı olmasalar da çok etkili olarak kullandıkları hareket izleyicilere sahipler. Onları bir an önce alt edin ve alev makinasına dikkat edin. Bu demo oldukça zorlu ve Predator'ün hızına alışmanız biraz vakit alacak.



Yaratıkları gördüğünüz anda indirmenizde yarar var. Üstünüzde ya da arkanızda kalmalarına fırsat vermeyin, çünkü kendinizi koruma şansınız olmayacak.



Bu demoda ilerlerken ekrandaki iki çubuğu dikkatle izleyin. Soldaki sağlığınız, sağdaki ise silahlarınızın ve görünmezlik aygıtınızın enerjisi.

NFL Blitz



YÜKLEME \BLITZ\BLITZ3FX.EXE
TEKNİK DESTEK (888) 426-3702

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Midway
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM: 10MB hard disk alanı; 3D ekran; DirectX

Amerikan futbolu her zaman bir kuvvet ve dayanıklılık sporu olmuştur. Kalın kafalarından "Yok et!"den başka ses çıkmayan 130 kiloluk savaşçıların oynadığı vahşi bir baledir. Savunma oyuncuları çok iyi bir vuruş yaptıklarında ya da çizgi oyuncularından biri kendini unutturmuş birini bloke etmeyi başarırsa, taraftarlar delirir. ESPN de oyunu tekrar tekrar gösterir. Evet, Amerikan futbolu budur!

Eğer oyundaki vahşi kaostan hoşlanan tipte biriyseniz, *NFL Blitz* tam size göre. Midway'in geliştirdiği bu çok başarılı oyun, aynı isimli hit arcade oyununa dayanıyor. Bu oyunda hanım evladı strateji ıvır zıvırları yok. Bu oyunda rakip takımı, geç vuruşlar, pas engelleme ve aklınıza gelebilecek her şey ile ezip geçmeniz gerekiyor. Oyun nihayet PC'ye aktarıldı ve *PC Gamer* çok özel demoyu ele geçirmiş olmanın haklı gururunu yaşıyor.

Demo iki takım sunuyor, Denver Broncos ve Green Bay Packers geçen yılın Super Bowl maçının rövanşındalar. Demo tüm maçı oynamanıza izin veriyor.

KONTROL TUŞLARI

Turbo	Numberik Klavye 1
Pas	Numberik Klavye 5
Zıplama	Numberik Klavye 4
Başlama	Enter
Yukarı	↑
Aşağı	↓
Sola	←
Sağa	→

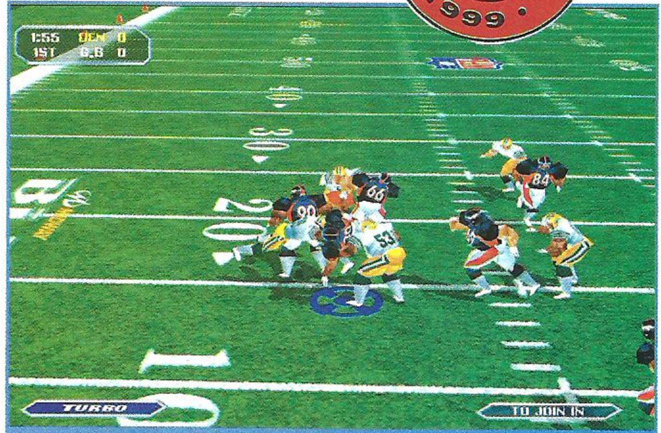


Bunun gibi ipuçları ve tavsiyeler demonun başlarında ekranı dolduracak. Oynanış inceliklerini yakalamak için onları mutlaka okuyun.

Çeyrekler iki dakika uzunluğunda ve ilk sınır 30 yarda (yaklaşık 25 metre). Demoyu oynarken klavyeyi kullanabilirsiniz ama biz bir gamepad'i öneririz. Siz Broncos olarak oynuyorsunuz ve başlama vuruşunda tutan taraf olarak seçilmişsiniz. Oyunun oynanışı hakkında tavsiyelerde bulunan bir dizi pencere belirecek. Bu pencereler siz bir düğmeye basmadıkça gitmeyecek, yani açıklamaları okuyacak yeterli vaktiniz var. Okumanızı bitirdikten sonra saha boyunca koşarken turbo tuşunu kullanmalısınız. Çevrenizde dönmek için turbo tuşuna hızlıca iki kere basın.

Packer'lar kafanıza bindikten sonra oyun seçim ekranını göreceksiniz. Yön tuşlarını (ya da gamepad) kullanarak oyunlar arasında dolaşın, yeni bir oyun düzeni seçmek için turbo tuşuna basın. Oyununuzu seçin ve oyuna geri dönün. Hem pas hem de koşu oyunlarında topu fırlatmanız gerekiyor. Pas alacak olanı ya da koşucuyu seçmek için sadece onun yönündeki ok ya da gamepad tuşuna basın. Sonra da pas tuşu ve hepsi bu. Çelmelerden kurtulmak için kendi çevrenizde dönmeyi unutmayın.

Sayıyı yaptıktan sonra (ya da yapamadıktan) kendinizi topun diğer tarafında kanıtlamanız gerekiyor. Defansiv oyununuzu seçin ve Favre'in çevresindekilerin üzerine atılın. Turbo tuşunu doğru kullanırsanız onu yakalayabilirsiniz. Ancak kademede bir kaç eleman bıraktığınızdan emin olun yoksa bir bomba yiyebilirsiniz.

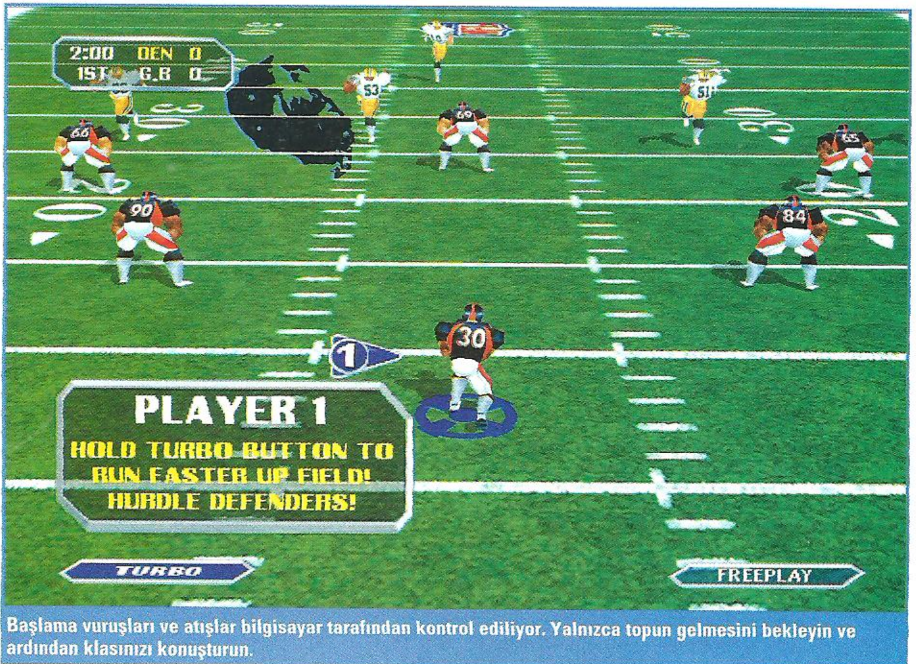


Başlama vuruşunun geri koşusunda yolunuzu kesmeye çalışacaklar. Blok yapan oyuncularınızı takip etmeyi unutmayın!

ÖZEL NOT: *NFL Blitz* Demosu sadece donanımla çalışmaktadır ve hem Glide hem de Direct3D ekran kartlarını desteklemektedir. Eğer desteklenen bir 3D kartınız yoksa ne yazık ki oyunu oynayamayacaksınız. Ayrıca demo masaüstünüze bir kısa yol atmıyor. Başlamak için C:\blitz klasörüne gidin ve 3Dfx versiyonu başlatmak için blitz3fx.exe ya da 3Dfx olmayan bir kartınız varsa blitzd3d.exe'ye iki kere tıklayın.



Ahh! Çelme takmak yeterli değil. Onlara patronun kim olduğunu gösterin!



Başlama vuruşları ve atışlar bilgisayar tarafından kontrol ediliyor. Yalnızca topun gelmesini bekleyin ve ardından klasınızı konuşturun.

Heretic II

YÜKLEME \H2DEMO\H2DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (310) 255-2050

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Activision
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 250MB hard disk alanı; DirectX

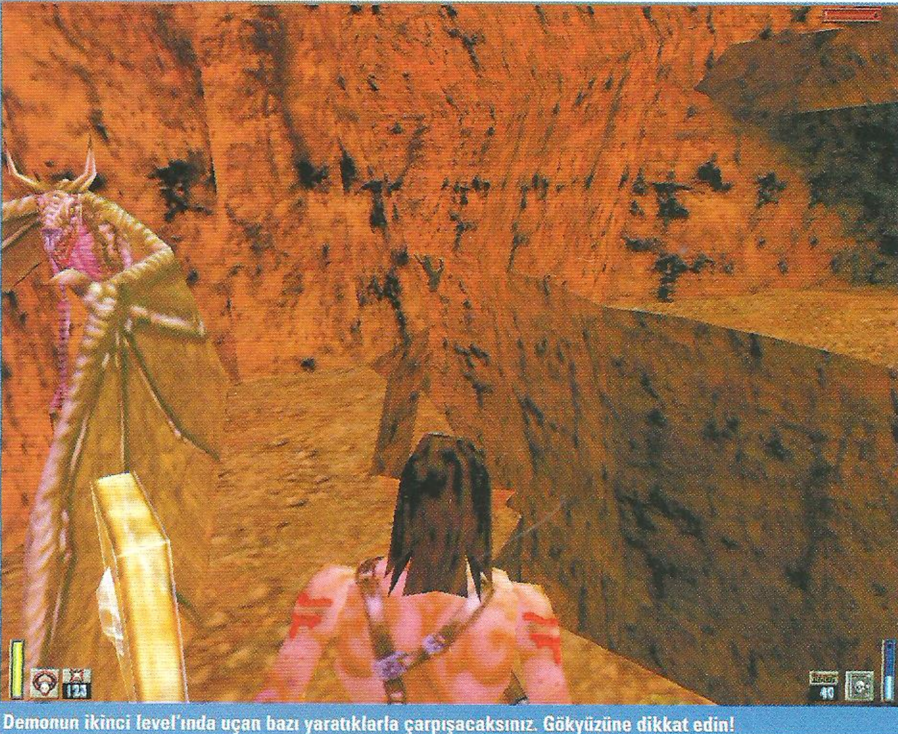
Orijinal *Heretic*'ten yıllar sonra geçen *Heretic II*, size yine Corvus rolünü veriyor. Görünüşe bakılırsa, sürgünden dönmüşsünüz (D'sparil tarafından Outer Worlds'e sürgün edilmiştiniz) ve yurdunuzu harab edilmiş halde buluyorsunuz. Ülke halkı esrarengiz ve ölümcül bir salgın hastalığın kurbanı olmuştur ve her zamanki gibi, onları kurtarabilecek tek kişi sizsiniz. Bu yüzden, bir tedavi yolu aramak için tüm adayı karış karış tarıyorsunuz. Bir savaşçının işi asla bitmez.


Siz görmeyeli burada işler gerçekten kötüye gitmiş, ahali birbirini yiyor!


Bu oyun iz bırakacak. Çünkü bunun için gerekli her şeye sahip.

KONTROL TUŞLARI

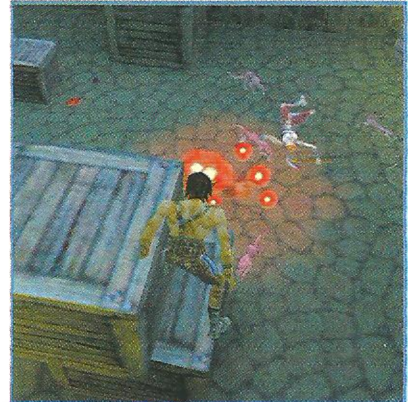
İleri Yürüme	↑
Geri Yürüme	↓
İleri Koşma	Shift + ↑
Zıplama	/
Çömelme	M
Savunma	Enter
Sola Adım	,
Sağa Adım	.
Saldırı	MOUSE'DA SOL TIK


Demonun ikinci level'ında uçan bazı yaratıklarla çarpışacaksınız. Gökyüzüne dikkat edin!

Demo, küçük bir multi-player aksiyonuyla birlikte iki single-player level oynamanızı sağlıyor. Hiçbir şey bir oyunda arkadaşlarınıza karşı oynamak kadar zevkli olamaz. Demo başladıktan sonra, bir kaç menü seçeneğiyle karşılaşacaksınız. Birincisi, Game, sizi single-player oyuna taşıyacak. Bu opsiyonu seçtikten sonra, zorluk derecenizi belirleyip oyuna başlayacaksınız. Multi-Player'ı seçerseniz, bir multi-player oyuna ev sahipliği yapma ya da katılma şansınız olacak. Options ile kontrollerinizi, Video ve Sound ile kendi ekran ve ses ayarlarınızı değiştirebilirsiniz.

Heretic II, third-person bakışını kullanıyor. Bakış noktanızı değiştirmek ve aşağı ya da yukarı nişan almak için öncelikle mouse'u kullanacaksınız. İki single-player level boyunca mücadele ederken, sağlık, saldırı-savunma silahlarınız ve büyüleriniz için power-up'lar gibi bir sürü işe yarar şey toplayacaksınız. Mutlaka çeşitli manevra pratikleri yapmak isteyeceksinizdir; sırıkla atlamak için değneğinizi kullanabilir ve bir yan tekmeyle saldırabilirsiniz (birçok hareketten biri olarak). Bu, oyundaki düşmanlarınızla çarpışırken gerçekten çok yardımcı olacak. Bazen doğrudan saldırmak, en iyi hareket değildir.

Ayrıca, level'ların her yerini eksiksiz olarak incelediğinizden emin olun; kısa bir araştırma gizli power-up'ları ve diğer iyi şeyleri ortaya çıkaracaktır. Artık meydana çıkın ve insanlarınızı kurtarın!


Aşağılık sıçanlar bile caddelerde bir parça kırıntı için çöpleri karıştırarak canınızı sıkacaklar.

Blood II: The Chosen

YÜKLEME \BLOOD2\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 434-2637

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: GT Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 65MB hard disk alanı; DirectX

UYARI: *Blood II: The Chosen* biraz kanlı olabilir. Bu tip şeyleri sizi açmıyorsa, en iyisi bu demoyu atlayın.

Caleb, yani ilk Chosen, Blood'daki Karanlıklar Tanrısı'nı yenilgiye uğratalı yaklaşık yüz yıl oluyor (zaman ne çabuk geçiyor). Ama Caleb henüz paçayı kurtarmış sayılmaz. Cabal hala onu Büyük Hain olarak görüyor. Nihayet durumdan bıkarak Chosen'ın diğer üç üyesini yeniden canlandırıyor: Ophelia, Gabriella ve Ishmael. Caleb, bunların güç birliğini Cabal'in elindeki kuvveti çekip almak için kullanacak. Ama ne yazık ki işler bu kadarla bitmiyor.


Bu da ne? İçerdeki aptal yaratıklar biraz kafanızı bozacak galiba.

Blood II: The Chosen demosu oyundan iki level sunuyor ve sizi Caleb olarak oynatıyor. Demoyu başlattıktan sonra, bir iki seçeneğiniz var: Single-player'ı seçerek single-player oyuna başlayabilirsiniz ya da ekran, ses ve kontrol ayarlarınızı yapmak için Options'a girebilirsiniz.

Seçimlerinizi yaptıktan sonra, artık olaya girebilirsiniz. Her iki level da Cabal'ın araştırma tesisinde geçiyor. Doğası gereği, her esaslı first-person shooter'da olduğu gibi, bu oyunda da hareket eden her şeyi öbür dünyaya gönderiyorsunuz. İlk level'ı bitirmek için dev çarkın kontrolünü bulmanız gerekiyor. Çarkı durdurun yoksa, şuradan şuraya gidemezsiniz. Level'larda ilerlerken mavi-yeşil eğriliklere dikkat edin. Bu, başka yöndeki bazı düşmanların yakında karşınıza çıkacağını gösterir (Cabal, kendi haline bırakılması gereken şeylerle fazla oyalanıyor).


Sağlığınız kötüye mi gidiyor? Hemen bir kaç doktoru halledin ve onların kıymetli yaşam özünü alın.

İkinci bölüm sizi binanın tepesine çıkarıyor, ama sizi orada bekleyen sürprizleri mahvetmek istemiyoruz. Sadece gelişmelere hazır olun ve unutmayın: Önce vurun, soruları sonra sorun. Oyunun tam sürümü Chosen'lardan herhangi biri olarak oynamanıza izin veriyor ve *Blood II*'nin eşsiz DeathMatch versiyonu Blood Bath'i içeriyor. Şimdi harekete geçmeye hazır olun çocuklar. Çünkü kötü adamlar burada.


Gerekeni yapmalısınız, yoksa sonunuz yerdeki bir kan lekesi olacak. Bazı nöbetçiler ciddi bir ateş gücü taşıyor. Yani, dikkatli olun.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→
Ateş	Sol Ctrl
Zıplama	A
Çömelme	Z
Mouse Bakışı	U
Kullanma	O
Inventory Kullanma	Enter
Inventory Sol	[
Inventory Sağ	]



Blood II'de, belli noktalara özel hasarlar verebiliyorsunuz. Bu yüzden şu kötü adamların işini gerçekten bitirebilirsiniz.

Railroad Tycoon II

YÜKLEME \RTSDEMO\SETUPEX.EXE
TEKNİK DESTEK *feedback@godgames.com*

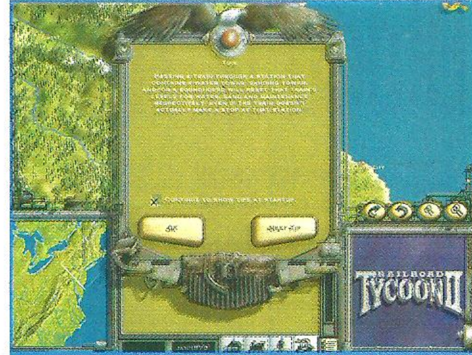
TÜRÜ	:Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	:Gathering of Developers
GEREKENLER	:Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 66MB hard disk alanı

Bir zamanlar, erkekler, kadınlar ve atlar her şeyi taşımak zorundaydılar. New York'tan Oklahama'ya bir şeyler götürmek mi? Aman allahım, ne kadar da eğlenceli! Neyse ki, Richard Trevithick adındaki bir adamın 1804 yılında buharlı lokomotifi icat etmesiyle bu durum bütünüyle değişti. Kısa süre içinde tren yolları, iletişim ve ticaret hızını artırarak ülkeler arasında yayılmaya başladı.


Treniniz şehirler arasında otomatik olarak hareket edecek. Ortadaki menü kargonuzun son durağı hakkında detaylı bilgi verecek.

Railroad Tycoon II demosu size, bir demiryolu krallığı yaratma görevindeki eski bir demiryolu görevlisi rolünü veriyor. Şehirleri raylarla bağlamanız ve eşyalarla insanları taşıyarak kar sağlamanız gerekiyor. Eğlenceye katılmak için demoyu başlatın, New Game'e tıklayın, rakiplerinizin sayısını ve zorluk derecenizi seçin, sonra da inşaata başlayın.

Demo, oyundan iki senaryo veriyor: "The Golden Age" Amerika'nın kuzey doğusunda geçiyor, "Cape of Cairo" ise Afrika boyunca başarısız bir ray hattı döşeme çabasına dayanıyor. Demoyu başlattıktan sonra yeni bir şirket kurmanız gerekiyor. Ekranın ortasında Create New Company yazılı bir kutu var. Buraya çift tık yaparak şirketinizin ismini ve kuruluşunuzu seçin. Bunu yaptıktan sonra, kuşbakışı haritaya döneceksiniz. Haritanın sağında içe ve dışa zoom yapmanızı sağlayan bir büyüteç menüsü var. Haritanın sol tarafında ise kurabileceklerinizi gösteren bir menü vår. Bunu, raylarınızı uzatmak, tren satın almak, istasyon kurmak vs. için kullanacaksınız. Diğerlerinde ihtiyaç duyulan şeylere sahip oldukça yakın iki şehir bulmanız gerekiyor. Bu iki şehir arasına rayları döşeyin, aralarına bir istasyon kurun ve bir tren satın alın. Şimdi trenlerinizi çekmek için uygun tipte vagonu seçmenizi sağlayan bir ekrana alınacaksınız. Sol tarafta beliren trene çift tık yapınca sağda uygun vagonları gösteren bir menü belirecek. Eklemek istediğiniz vagonları seçin ve menüden çıkın.


Demoyu oynarken değerli ipuçları veren öğretici menüler belirecek. Bunları okumayı ihmal etmeyin.

Her senaryoda başarmanız gereken farklı amaçlar var. Birikimlerinize dikkat edin, adamlarınızı mutlu edebilirseniz, siz de rahat edersiniz.

Age of Empires: The Rise of Rome

YÜKLEME \AOEXDEMO\MSAOEX.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 637-9308

TÜRÜ	:Real-time Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	:Microsoft
GEREKENLER	:Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 45MB hard disk alanı; DirectX; SVGA ekran kartı

Öyle görünüyor ki; çoluk çocuk herkes ya mahvolmuş bir dünyada ya da çok uzak gezegenlerde geçen bilim-kurgu temalı real-time strateji oyunlarına yönelmiş durumda. Microsoft ise, *Age of Empires* ile farklı bir yol izliyor. Geçmiş yüzyıllarda geçen oyun, oyuncuyu tarihi düşmanlarla uğraşmaya ve kaynaklar toplamaya yöneltiyor. Bu kaynaklar, gerçek dünyada var olan odun, yiyecek ve taştan ibaret.


Yeni işçiler yaratmak için önce Town Center'a, sonra da adam ikonuna tıklayın.

Age of Empires: The Rise of Rome demosu oyunun expansion paketinden üç örnek görevle uğraşmanızı sağlıyor. Demoya başlamak için önce Single Player'ı, sonra isminizi girmek için Campaign'i seçin. Bunlar hallolunca, First Punic War'daki çarpışmalardan birini oynama fırsatı bulacaksınız. Size uygun olan çarpışmaların isimlerini listeleyen bir menü belirecek: Struggle for Sicily, Battle of Mylae ve Battle of Tunes. Bunlardan birine tıklayıverin; biz, bir parça öğretici olduğu için birincisini öneririz. Artık aksiyona geçebilirsiniz.

Belirli sayıda adam, bina ve kaynakla başlayacaksınız. Menünün sol üst tarafında şu anda var olan kaynaklarınızın (odun, yiyecek ve taş) listesi var. Yeni birimler yaratabilmek ya da yeni binalar inşa edebilmek için önce bu kaynaklardan yeterli miktarda toplamanız gerekiyor.

Adamlarınızı avlanmaya ya da ağaç kesmeye göndermek için önce mouse'la üzerlerine tıklayın, sonra da nereye gitmelerini istiyorsanız oraya sağ tık yapın. Eğer bir ağaca sağ tık yaparsanız, ağacı parçalayıp odunu köyünüze geri taşıyacaksınız. Diğer kaynaklar da buna benzer şekilde kullanılıyor. Daha çok birim yaratmak için doğru binaya tıklamanız yeterli. Böylece ekranın alt kısmında seçeneklerinizi gösteren bir menü belirecek. Ne yaratmak istiyorsanız ona tıklayın ve eğer gerekli kaynaklara sahipseniz, istediğiniz birim anında belirecek.

Demo ayrıca multi-player aksiyonu da sunuyor. Yani bir arkadaşınıza girişmek istiyorsanız, burada yapın. Ve unutmayın ki acımak aptalca bir duygudur.


Bir bina dikerken, daha fazla adam çalıştırarak, binayı daha çabuk tamamlayabilirsiniz.


Hey, bu odun kesinlikle çok ağır! Çok miktarda odun depolamaya dikkat edin. Böylece halkınızı kalkındırabilirsiniz.

Populous: The Beginning

YÜKLEME	\POPDEMO\POPULOUSDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(212) 659 26 73
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Electronic Arts
YETKİLİ TEMSİLCİ	: Aral İthalat
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 38MB hard disk alanı; DirectX

Herkes, ruhunun derinliklerinde, tanrı olmak ister. Ortalıkta kabadayılar gibi gezinin, insanların size tapmasını sağlayın ve çıkarlarınız için korkunç şeyler yapın...Hayat budur! *Populous: The Beginning* demosunda size bu şans veriliyor. İlkel bir kabilenin ruhani liderliğini yapan bir şaman olarak oyuna başlayın. Kartlarınızı doğru oynarsanız daima yakıp yıkan ve gücünü sürdüren, büyük bir tanrıya dönüşebilirsiniz.


Demonun başında dünya üzerine zoom yapmanız ve iş kurmanız gerekiyor.

Demoyu çalıştırdıktan sonra Main Menu'yü göreceksiniz. Doğrudan aksiyona atılmak için New Game'e tıklamanız yeterli. Oynayabileceğiniz üç single-player harita var. Eğer ilk kez oynuyorsanız, Tutorial'ı seçmelisiniz. *Populous* çok karmaşık bir oyun olabilir, bu nedenle oyunun derinliklerine girmeden önce yapacağınız en iyi şey, nasıl oynayacağınızı öğrenmek olacak. Ayrıca demonun, üzerinde çalışabilmeniz için iki level'lık bir de multi-player cephesi var.

Kocaman bir dünya görünüşü içeren bir ekranla karşılaşacaksınız. Dünya üzerindeki mavi bir noktaya tıklarsanız, diğer mavi noktalar tarafından çevrilecektir. Bu, ölürseniz nerede yeniden canlanacağınızı belirtir. Dünyaya zoom yapmak için noktaya sağ tık yapmalısınız. Ekranın solunda bir menü bar olacak. Burada, seçeneklerini̇z ve şamanınıza ulaşmanız için kolay bir yol bulunuyor. Cursor'ü ekranın farklı köşelerine götürerek dünya yüzeyini kaydırabilirsiniz. Ayrıca bir nesne hakkında bilgi almak için, cursor'ü üzerine taşıyabilirsiniz. Bu nesne bir ağaç gibi işe yarar bir şeyse, yerlilerinize bunu nasıl kullandıracağınızı bildiren bir kutucuk belirecek.

Populous: The Beginning kadar zengin ve karmaşık bir oyunu bu kadar küçük bir yerde açıklamak imkansız. Demodaki readme dosyası oyunun oynanışına dair bazı tavsiyeler içeriyor, ayrıca tutorial çok kısa sürede yükselmenizi ve dünyayı avucunuzun içine almanızı sağlayacak.


Obeliskler (dikilitaş) en başta belirecek. Buralarda tapının, böylece kullanışlı güçler kazanacaksınız.



Tutorial'da ilerlerken, ne yapacağınızı anlatan bir dizi ekran belirecek. Bunları dikkatle okumalısınız.

Lords of Magic: Special Edition

YÜKLEME	\LOSMSEDEM\LOMSEDEM.EXE
TEKNİK DESTEK	(206) 644-4343
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 100; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı; DirectX; 16bit ekran kartı

Kahretsin! Şu kötü adam Lord Balkoth yine eski hilelerine dönmüş. Urak topraklarında, her çeşit kaosa ve çılgınlığa sebep olacak kadar delirmiş görünüyor. Sizin yapmanız gerekense, güçlerinizi kurarak, bir parça araştırma ve diğer gerekli işleri yaparak, ona yanlış yolda olduğunu göstermek. Tüm bunlar, Balkoth'un finalde yapacağı güç gösterisine hazırlanmanız için de gerekiyor.

Lords of Magic: Special Edition demosu, sizi Urak'a götürüyor ve bazı kötü işlere hazırlanmanızı sağlıyor. Oyunun tam versiyonu aralarından seçim yapabileceğiniz sekiz farklı ırk sunuyor. Demoda ise bunlardan ikisini deneyebiliyorsunuz: Life Mage ve Earth Warrior. Demonun başında çeşitli ırkları gösteren bir ekran sunuluyor; oynayabileceğiniz iki ırkı bulana kadar basitçe bu ırklar arasında tıklıyorsunuz. Oynamak istediğinizi seçip oyuna atlayabilirsiniz.


Ne tip bir savaşçı olmak istediğinize karar vermeniz gerekiyor. Ortadaki kutucuk size bunları tek tek tanıtıyor.


Vaktinizin çoğunu, etrafınızdaki dünyanın hoş bir tepeden görünüşünü sunan bu oyun modunda geçireceksiniz.

Oyunu, mouse'u kullanarak yönetiyorsunuz ve demo turn-based. Grubunuzu seçin ve onları nereye göndermek istiyorsanız oraya tıklayın. Yeşil bir X'in takip ettiği bir dizi kesik çizgi belirecek. Bu X, gidebileceğiniz son noktayı gösteriyor. Eğer çok uzağa giderseniz, X yeşil olmayacak. Bu, bir turn'de bu mesafeye hareket edemeyeceğiniz anlamına geliyor. Bazı yerel binalara göz atmak isterseniz, üstlerine tıklamanız yeterli. Eğer yeşil ışıkla aydınlanırlarsa oraya yönelebilirsiniz. Işık yeşil değilse, söz konusu yapıya giremeyeceksiniz demektir.

Demo, Elfler ve Dwarflar arasındaki eski çağlarda geçen savaşa katılmanızı sağlıyor. Balkoth henüz sahneye çıkmamış. Ama oralarda bir yerde. Dolayısıyla bu çarpışma sadece esas şov için ısınmanızı sağlıyor.


Şehrin üstten görünüşü, orada neler olabileceği ve belli şeyler için nereye gitmeniz gerektiği hakkında bilgi veriyor.

Return Fire 2

YÜKLEME \RF2DEMO\3DFXDEMO.EXE ya da \RF2DEMO\SOFT3D.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 653-1898

TÜRÜ	Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	Ripcord Games
GEREKENLER	Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 10MB hard disk alanı; DirectX

Sizin haberiniz yok mu? Olağanüstü hal ilan edildi ve aktif görev için bilgi vermeniz gerekiyor. İstihbaratlar, karagaha saldırı hazırlığında olan bazı gruplar olduğunu bildiriyor. Sizin göreviniz: Düşman üssünü darmadağın etmek, bayraklarını çalmak ve sağ salim karagaha getirmek.

Return Fire 2 demosu, tam oyundaki aksiyonlardan biraz tatmanızı sağlıyor. Açılış ekranındaki tanka tıklayın, doğrudan aksiyona atlayacaksınız. Hemen her taraftan düşmanlarla kuşatılmışsınız ama aracınızı kullanmayı öğrenmek için bir kaç dakikanız var. Burada kavraması en zor şey, aracın yönünü kontrol etmenin yanında ayrıca topların da yönünü ve açısını ayarlamak. Bunu olabildiğince hızlı halletmeye bakın, çünkü diğerleri gerçekten şiddetli ve hızlı olabiliyorlar (ve olacaklar da).

Return Fire 2'nin tam versiyonu, göz dikilen *PC Gamer* Editörün Seçimi derecesini almıştı. Yani bu oyun hiç de başarısız değil. Ateş yağdırın, bir kaç kafa uçurun ve eve bir kahraman olarak dönün. Hey, bu tam da sizin gibi bir vahşiden beklenecek bir şey.


Return Fire 2'nin ayırdedici özelliği, hava ve kara çarpışmaları.



Düşman üssüne yaklaştıkça, top mermilerini duvardan aşırarak atmaya çalışın ve onların iç savunmasını çökertin.


İçeri girmek için başka yol bulamazsanız, duvarı paramparça edin. Problem çözülmüştür!

Tonic Trouble

YÜKLEME \TTDEMO\DEMOTT_US.EXE
TEKNİK DESTEK (888) 893-2648

TÜRÜ	Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	UbiSoft
GEREKENLER	Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; 3D ekran kartı; DirectX

Uzay'ın uzak bir noktasından olan ajanitor Ed, sadece hayatta kalmaya çalışmaktadır (Hepimiz öyle değil miyiz?). Ne yazık ki, Ed esrarengiz bir kutu iksiri uzay gemisinden boşluğa döker ve yeryüzü eciş bücüş olur. Ve bu da yetmezmiş gibi kutunun büyülü güçleri, Grogh adında bir adamın ellerindedir. (Ve böyle bir ismi olan bir adam asla iyi olamaz.)

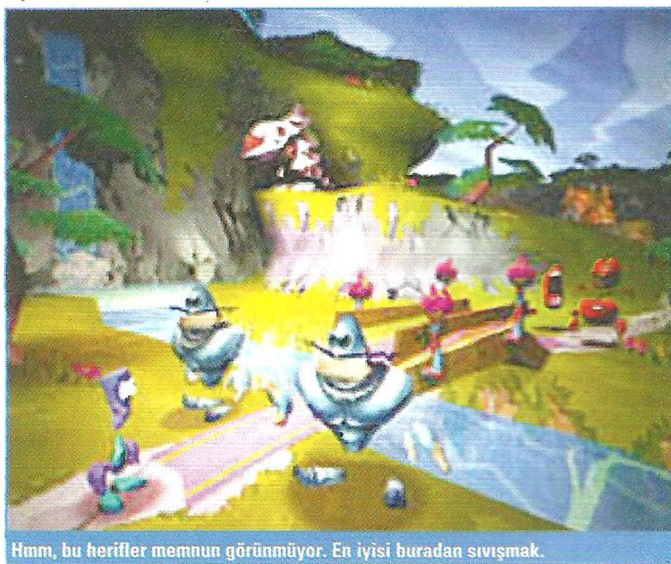
Tonic Trouble demosu, oyundan dört demo oynamanızı sağlıyor. Burada kendinizi, sapık bitkiler, kızarmış egomanyak nöbetçiler ve bir dolu başka düşmanla çarpışırken bulacaksınız. Demo başladıktan sonra ana menüye girmek için Esc'e basabilirsiniz. Options'ı seçerseniz, ekran, ses ve kontrol ayarlarını değiştirebilirsiniz. Memnun olunca, demoya dönmek için Esc'e basın.

İlk level'da kızağınızla, uzun bir yokuşta kayıyorsunuz. Başlamak için Run tuşuna basmanız gerekecek. Harekete geçince, tepeden aşağı doğru manevra yapın. Sonraki level sizi lavların hakimi yapıyor. İşinize yarayan şeyleri topladıktan sonra kayalardan atlayın. Ardından da soldaki Control tuşuna basarak planörünüzü aktif hale getirin. Level boyunca hava akımını kullanarak ve kayalarda durarak ilerleyin. Çok aşağı inmeyin yoksa kızarırsınız.

Ve lütfen dünyayı kurtarın. Çarpık çurpuk olmaktan nefret ediyoruz.

ÖZEL NOT: *Tonic Trouble* demosu 3Dfx, PowerVR2 ya da S3'ün Savage 3D'si gibi bir 3D ekran kartı gerektiriyor. Kartınız için en son sürücüleri yüklediğinizden emin olun. Ayrıca, demo masa üstünüze ya da Start menüsüne bir kısayol atmıyor; demoya başlamak için C:\ubisoft\demott\ a girin ve Tonic Trouble.exe dosyasına çift tık yapın.


Tonic Trouble oynarken her çeşit yaratığa rastlayacaksınız.


Hmm, bu herifler memnun görünmüyor. En iyisi buradan sıvışmak.

Earthlink

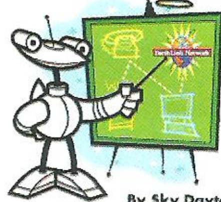
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'*ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün/24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden emin olabilirsiniz.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internette EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla Internete fırlatı-yor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya baş-lamaları için gerekli her şeyi vaad ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık gi- riş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

CD'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.

CD dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD'* nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Ocak 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.

ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

Fleet Command

İşte size denizlerde fırtına gibi esmek için harika bir fırsat!

Jane's ve Sonalysts, deniz savaşlarındaki uzmanlıklarını, *688(I)*'in derinliklerinden modern deniz savaşlarının destansı anlatımına kadar her zaman belli etmişlerdir: Havada, deniz yüzeyinde, yüzeyin altında ve hatta karada.

—T. Liam McDonald



Fleet Command'in çoklu pencere sistemi sayesinde önemli verileri elinizin altında bulunduruyorsunuz. Aynı zamanda emirlerinizin yerine getirilmesini de harika bir şekilde üç boyutlu olarak izleyebiliyorsunuz.

S.İ.B.

SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Simulasyon/strateji
Üretici: Sonalysts
Yayıncı: Jane's Combat Simulations, (800) 245-4525
www.janes.ea.com
Tamamlanma Yüzdesi: %80

Kısaca:

Jane's Combat Simulations'un deniz savaşları konusundaki ilk denemesi olan *Fleet Command*, oldukça karmaşık bir real-time deniz savaşı simulasyonu. Oyunun her yerinde üç boyutlu görüntüler ve kullanımı çok kolay olan harita komutları bulunuyor; ayrıca multi-player seçenekleri de var.

Bu kadar özel olan ne?

Sonalysts işini biliyor. *688(I)*'nin yaratıcısı olarak yabana atılmayacak bir uzmanlığa sahip olan firmanın bilgisi, Jane's'deki dahi beyinlerle birleşince ortaya harika bir şey çıkacak gibi görünüyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 yazı

Klasik deniz savaşıyla ilgili bir oyun yapmak isteyen herkesin önünde ciddi bir engel vardır, bu da *Harpoon*'dur. Geliştiriciler istedikleri kadar atıp tutsunlar, sonuçta bir oyuncu açık denizde NATO flamalarını dalgalanırken görür görmez aklına derhal o efsane oyunlar gelir: *Harpoon* ve *Harpoon II*. Her şey onlarla ölçülür.

Prodüktör Ed Gwynn, sorularımıza hemen yanıt veriyor: "*Harpoon* ve *Fleet Command*'in birbirlerine en çok benzedikleri nokta, ikisinin de stratejik deniz savaşı oyunları olması. Karşılaştırmayı buradan ileri götüremezsiniz. Jane's damgası, olaya bambaşka bir gerçekçilik ve denizcilikle ilgili kütüphaneler dolusu bilgi katmasının yanısıra asırlardır süregelen bir deniz araştırmaları ve stratejileri deneyimini de getiriyor. *Fleet Command*, tamamı dokularla döşenmiş ve üç boyutlu bir alanda geçiyor. Görevlerde ise hava ve kara hedeflerine, düşman denizaltılarına, üzerinize gelen füzelere karşı mücadele veriyorsunuz. Ancak bunu yaparken karşınızdakine dehşet kusmadan önce inceleme yaparak hangi taraftan olduğunu anlamanız gerekiyor."

Her ne kadar oyun piyasası onları hemen kabul etse de, deniz savaşı oyunlarının bu kadar seyrek yapılmasının tabii ki bir nedeni var: Bunları doğru dürüst bir şekilde yapmak çok zor bir iş. Yüzeyin altında olup bitenleri de hesaba katmanız gerektiği için deniz savaşları, hava ve kara savaşlarındaki iki boyutun ötesine geçiyor. Sensörler çok daha karmaşık. Donanım çok daha gelişmiş. Savaş alanı, dümdüz ve özelliksiz olmasına rağmen gerçekten çok geniş ve saklanmak çok kolay. Bu modern hava simulasyonunda komuta kontrol, sensörler, kara hedeflerinin gizliliği, teknoloji ve eğitim gibi çok çeşitli özellikler var. Bunların



Ana haritanın verdiği bilgiler üzerine yoğunlaşmak istiyorsanız üç boyutlu görüntüyü küçültebilirsiniz.

> " *Harpoon* ve *Fleet Command* arasındaki asıl benzerlik ikisinin de deniz savaşı stratejisi olması. Karşılaştırma burada sona eriyor."
> **ED GWYNN, YAPIMCI**

hepsinde birden ustalaşmak bazen çok zor olabiliyor.

Bütün bu özellikleri bir oyunda doğru şekilde kullanmak son derece zor bir iş; ama *Fleet Command* bu sınavı atlatmış gibi görünüyor. Yeni başlayanlar için biraz bilgi verelim: Jane's firmasındakiler *Longbow, ATF, 688(I) ve IAF* gibi oyunlarla kendilerini kanıtlamış simulasyon dehalarıdır. *Fleet Command,* hak ettiğinden daha az ilgi gören *688(I)* adlı oyunda denizcilik hakkında fikirlerine başvurulan Sonalysts firması tarafından geliştiriliyor. Yazılım uzmanlarını destekleyen başka bir faktör de, çeşitli ülkelerin deniz kuvvetlerinde kullanılan her bir uçağın, silahın, sensörün, vidanın hatta klozetin bütün özelliklerini en ince ayrıntısına kadar bilen Jane's Information Group.

Bütün bunları oyuncuları seveceği bir şekilde birleştirmek için birkaç şeye dikkat edilmesi gerekiyor. Oyunun, sudan başka bir şey içermeyen, üzerinde küçük simgeler dolaşan dümdüz ve mavi bir harita üzerinde oynanması konusunda pek bir şey yapılamaz, bu zaten böyle olacak. Evet, birimlerinizi kontrol etmek ve emirler vermek için harita ana unsurdur; ama iş bu kadarla bitmiyor. Sonalysts, esnek bir arayüz sistemi yaratarak çok önemli olan ikinci bir özellik daha eklemiş; üç boyutlu grafikler. Arayüz, ekranın üstten üçte ikilik kısmını kaplayan bir ana bölümden ve geri kalan üçte birinde bulunan birkaç farklı pencereden oluşuyor. Bu tasarım sayesinde, oyunda önemli olan dört farklı ekran aynı anda görülebiliyor. Ayrıca ana haritayla üç boyutlu kamera arasında gidip gelebiliyorsunuz.

Bu dört ekran, oyunun temelini oluşturuyor ve savaşa girmeniz için gerekli bütün bilgileri içeriyor. Veri ekranı, seçtiğiniz birim hakkında elinizdeki bütün bilgileri size iletiyor. Burada yalnızca dost birimlerin değil, düşmanların ve bilinmeyen birimlerin de özelliklerini görebiliyorsunuz. Birimin adı, sınıfı, hızı, taşıdıkları, yüksekliği, uzaklığı, silahları, aldığı emirler, gördüğü hasar gibi bir sürü bilgiyi buradan edinebilirsiniz.



Booom! Senin kullandığın gemide olmak istemezdim doğrusu! Arka plandaki atmosferik ışıklandırma efektlerine dikkat...

İki tane harita penceresi sayesinde o anda olup biten her şeyi rahatlıkla izleyebiliyorsunuz. Minyatür harita sayesinde istediğiniz yere hemen ulaşabilirsiniz, ayrıntılı haritadan ise komuta için daha fazla bilgiye ihtiyacınız olduğunda yararlanacaksınız. *Harpoon II*'deki zifiri karanlığın aksine (orada bir Komuta Bilgi Merkezi havası yaratılmaya çalışılmıştı), buradaki harita çok renkli ve yer şekilleri de belirtilmiş.



Fleet Command'de, hizmetteki bütün deniz birimleri hassas bir şekilde render edilmiş, buradaki ölümcül Harpoon füzeleri de buna dahil.

Gemiler, denizaltılar ve uçaklar hep sizin kontrolünüz altında. Karmaşık bir editör bulunmasa da, ana haritadan birimlerinizi sürükleyip bırakarak savaş formasyonunu kurabilirsiniz. Böylece diğer gemilere ve uçaklara göre olan konumlarını da korursunuz. Özel komutlar sayesinde sonar araştırmaları yapabilir ve helikopterlerle şamandıralar bırakabilirsiniz. Denizaltılar özel kurallara göre işliyorlar, bunların yapay zekaları (AI) biraz daha gelişmiş. Denizaltılar suyun altındayken emir alamadıkları için onlara devriye gezme emrini verip yollamalısınız. Suyun altına indiklerinde emir verememenize ek olarak yerlerini bile doğru dürüst bilemiyorsunuz. Eğer emirleriniz çok kesin değilse dost bir birime ateş açmaları işten bile değil.

Sonalysts, oyuna üç boyutlu grafikler eklemekle gerçekten harika bir iş yapmış. Büyük pencerede, bu üç boyutlu görünüme ek olarak ana haritayı da görebiliyorsunuz. Böylece isterseniz ekranın büyük bir kısmını üç boyutlu görüntü kaplayabiliyor. Bu grafik penceresi, Direct3D'nin ve 3Dfx'in donanımla hızlandırmasını tamamen destekliyor; ayrıca dilerseniz yalnızca yazılım modunda da çalışabilir. Harita penceresinde üzerine tıkladığınız birimler hemen üç boyutlu pencerede beliriyor. Buna ek olarak kamerayı haritanın herhangi bir yerine koyabiliyor ya da hareketi takip eden bir TV kamerası da kullanabiliyorsunuz.

Animasyonlardaki ve rendering'deki ayrıntı seviyesinin yüksek olması sayesinde savaş, çok gerçekçi bir hale gelmiş. Mesela E-2 Hawkeye'ın tepesindeki radarın dönüşü bile yapılmış. Uçak gemisinden uçak kaldırırken de minicik uçaklar asansörle piste çıkıyor ve öyle havalanıyorlar. Bütün gemilerde hareketli kısımlar var. Silahlar ateş ettikleri yöne dönüyorlar, füzeler havada bir yay çizip hedeflerini vuruyorlar ve kameralar denizaltıları izlemek için dalgaların içine giriyorlar. Deniz savaşı oyunlarında da hiçbir zaman bu kadar çok ayrıntı görülmemişti.

Sonalysts, 16 farklı ülkenin gemilerini kullanmış. Bu gemilerin hepsinde de Jane's'in gerçek hayattaki kayıtlarından faydalanılmış. Yani başka bir deyişle, Kuzey Kore deniz kuvvetlerinde 10 adet Akula varsa oyunda da 10 tane Kuzey Koreli Akula bulunuyor! Tahmin edebileceğiniz gibi modelleme oldukça karmaşık. Dünya üzerinde değişken deniz ve hava durumları bulunuyor; ayrıca görüşü ve aletlerin performansı gibi şeyleri etkileyen ve bozan diğer koşullar da düşünülmüş. Günün zamanlarının real-time olarak modellenmesi sayesinde bir görev sabahtan başlayıp akşama kadar sürebiliyor, birimlerinizin performansı gece olunca biraz düşüyor. Platformlar da zırh, silahlar, hız ve benzeri bilgilerle belirleniyor. Bazı sistemler bozulabiliyor, jet motorları durabiliyor, sensörler ve silahlar işlemeyebiliyor. Gwynn'in dediği gibi "Her platformun sistemleri ayrı olarak modellendi, böylece menzilleri ve özellikleri gerçek hayattakine çok yakın."



Oyundaki kampanya, gerçek hayattan alınma yer şekilleri ve politikalar üzerine kurulmuş.

Bir düzine tek kişilik görev, sesli olarak da anlatılan bir açıklama bölümü ve dört bölümlü bir kampanya da bulunuyor. Kampanya sistemi yarı dinamik denebilir, yani düşman yerleşimi rastgele yapılıyor ve bir görevden diğerine adam taşıyabiliyorsunuz. Konular, şu sıralardaki jeopolitik olaylardan alınma. Ana kuvvetleri ABD donanması ve müttefikleri oluşturuyor. Hem deniz, hem de kıyı savaşlarının bulunduğu oyunda kara saldırıları, uçak gemisi savaşları, ASW ve diğer taktikler de düşünülmüş. Oyunun iyi özellikleri arasında *www.janescombat.net* adresi üzerinden 8 kişiye kadar oyuncuyla oynanabilmesi ve güçlü bir görev editörüne sahip olması da var. Kullanıcılar kendi senaryolarını yaratırken haritanın her noktasını ve her birimi kullanabilirler.

Jane's, hava simulasyonlarındaki başarısını deniz savaşı simulasyonlarında da göstermeyi hedefliyor. *688(I)* ile bunu pek başaramamıştı; ancak daha az sensöre, daha güzel grafiklere ve daha kolay bir oynanışa sahip olan *Fleet Command* sayesinde bu hedefine ulaşacak gibi gözüküyor. PCG

Rainbow Six: Eagle

Tom Clancy, olağanüstü bir görev paketiyle tekrar karşımızda!



RedStorm Entertainment'ın devrim yaratan oyunu *Rainbow Six*'in bu görev paketinde daha geniş ve karmaşık görevler ve her zamankinden daha zorlu teröristler sizi bekliyor.
— *Gary Whitta*



Çin'deki efsanevi Forbidden City'de geçen görevde, mimariye ve sanat eserlerine hayran kalacaksınız. Ama etrafın güzelliğine çok da takılıp kalmayın, aksi takdirde kendi sonunuzu hazırlamış olursunuz.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon/Simulasyon
Üretici: RedStorm Entertainment
Yayıncı: RedStorm Entertainment, (919) 460-1776
www.redstorm.com
Tamamlanma Yüzdesi: %95

Kısaca:

1998'in en iyi ve özgün oyunlarından biri olan *Tom Clancy's Rainbow Six* in uzun zamandır beklenen bu görev paketinin başlıca özellikleri; yepyeni beş görev, bir sürü yeni multi-player seçeneği ve özelliği ile oyunun iyi yanlarının parlatılıp güzelleştirilmesi.

Bu kadar özel olan ne?

Bu yeni görevler eskisinden daha kapsamlı ve daha iyi. Üstelik U.S. Bristol, Big Ben ve hatta kaçırılmış bir uzay mekiği gibi gerçek hayattan alınma mekanlarda geçiyor! Üstelik ilk oyundaki ufak tefek aksaklıklar ve bug'lar da giderilmiş ve oynanış sorunsuz bir hale gelmiş.

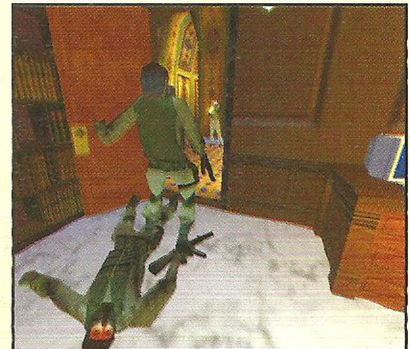
Ve ne zaman çıkıyor?

Ocak 1999

RedStorm Entertainment, geçtiğimiz aylarda *Tom Clancy's Rainbow Six* adlı oyunu piyasaya sürdüğünde hiç beklemediği derecede ilgi görmüş ve first-person türü oyunlarda yepyeni bir sayfa açmıştı. Bu oyun o kadar gerçekçiydi ki, önceleri ilgisiz gibi görülen iki türü birleştirmeyi bile başarmıştı: Aksiyon ve simulasyon.

Rainbow Six'in tek kişilik ve multi-player modları Internet üzerinde popülerliğini sürdürse de birçok oyuncu, oyunun tek kişilik bölümlerini bir solukta bitirip yenilerini beklemeye başladı bile. *Rainbow Six* ekibi, oyunun sonbaharda çıkması düşünülen devamı için harıl harıl çalışırken başka bir ekip de kod adı *EagleWatch* olan ve Ocak'ta çıkması beklenen yeni bir görev paketinin son kontrollerini yapıyor.

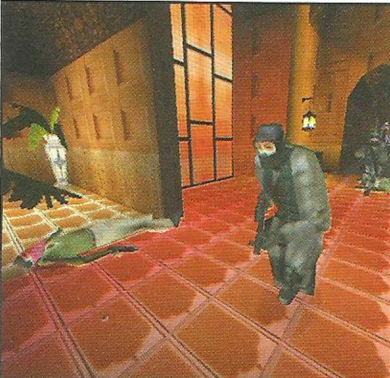
Sabırsız *Rainbow Six*'cilere *EagleWatch*'u sunan adam ise RedStorm Entertainment'tan Darren Chukitus. "Oyunun çekiciliğini korumak ve hayranlarımıza yeni bir şeyler vermek için bir görev paketinin gerekli olduğunu hissettik" diyor. "Oyuncuların oyunumuzda en çok sevdiği yönleri belirleyip, *Eagle-Watch*'ta mümkün olduğunca onlara ağırlık vermeye çalıştık. Bence orijinal oyunun en iyi özelliklerini yakaladık, üstelik yeni birkaç sürpriz de koyduk."



Orijinal oyunda olduğu gibi planlara uygun hareket etmemek ölümünüze neden olabilir.

Watch

Rainbow Six, gerçekçiliği ile çok övgü almıştı. *EagleWatch* ise ilk oyundaki hayali mekanlar yerine, gerçek hayattan alınma mekanlarda geçen bu yeni görevler sayesinde övgüleri daha da artırmayı hedefliyor. Bu seferki görevler gayet ünlü yerlerde geçiyor: Washington'daki Senato Binası, Hindistan'daki Tac Mahal, Çin'deki Yasak Kent, İngiltere'deki Parlamento Evleri (Big Ben de dahil olmak üzere) ve kalkış sırasında kaçırılan bir uzay mekiği! "Bunlar oyuncuların kendilerini rahatça alıştırabilecekleri mekanlar" diyor Chukitus. "Bu yerler dünyanın en ünlü yerleridir, bu yüzden herkes gerçekten bir kriz çıksa buralarda neler olacağını merak eder. Bu herkese bu senaryolarda yer alabilme şansını veriyor. "Ancak ilk oyundan farklı olarak görevleri birbirine bağlayan bir konu akışı bulunmayacak. Chukitus, "Günümüzde terörizmin doğası gereği birçok kuruluş birbirinden bağımsız olarak çalışıyor" diyerek açıklıyor. "Bu görevler, olan bitenin arkasında tek bir kuruluş olmaması durumunda neler olacağı üzerine kurulu.

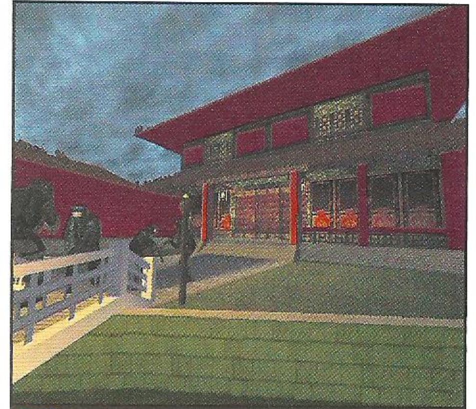

Teröristler Hindistan'daki kutsal Tac Mahal'i ele geçirmişler. Onlara hadlerini bildirmek de tabii ki size kalmış!

İlk oyundaki 16 bölümü düşününce 5 tanecik görev çok az gibi görünebilir; ama Chukitus'un da dediği gibi bu yeni bölümler, *Rainbow Six* hastalarının daha önceleri karşılaştığı bölümlerden çok daha uzun ve karmaşık. "Oyuncuların ne istediğini daha iyi anladığımız için, tasarım yöntemlerimiz çok gelişti. Daha önce kimsenin oynamadığı bir türde oyun geliştirmek zor iş. *Rainbow Six*'i piyasaya sürdükten sonra, neyin sevildiğini daha iyi anladık."

Görevler aynı zamanda daha da zor. "Deneyimli oyuncular *EagleWatch* paketini çok sevecekler" diyor Chukitus. "Bölümler, çok daha kapsamlı çatışmaların olmasına uygun yerlerde geçiyor. Aynı zamanda acemiler de yeni "full observation" modunu çok sevecekler. Bunu, insanların görevin nasıl planlandığını görebilmeleri için tasarladık. Böylece daha deneyimli oyuncuların kullanacağı taktikleri de kestirebilirler."

Tek kişilik oyun açısından her şey kulağa mükemmel geliyor; ama *EagleWatch* ekibi sadece bununla yetinmemiş. Bir sürü yeni multi-player seçeneği ve özelliği de koymuş. "Çok oyunculu oyun konusunda çok yol kat ettik" diyor Chukitus. "*EagleWatch*'un multiplayer modu daha fazla oyun, daha fazla başlangıç noktası ve bunları kullanmak için daha iyi yerler içerecek. Yaptığımız bu eklemelerden çok umutluyuz."

Yeni multi-player modlarının arasında, bölümdeki teröristlerin en az yarısını rakip takımdan önce temizlemeye çalıştığınız Terrorist Hunt; her takımda bir generalin olduğu ve karşı takımın onu öldürmeye çalıştığı Assassin ve takım elemanlarının haritanın rastgele yerlerinden başladığı Scatter Bases'de bulunuyor (yani düşmanın nereden

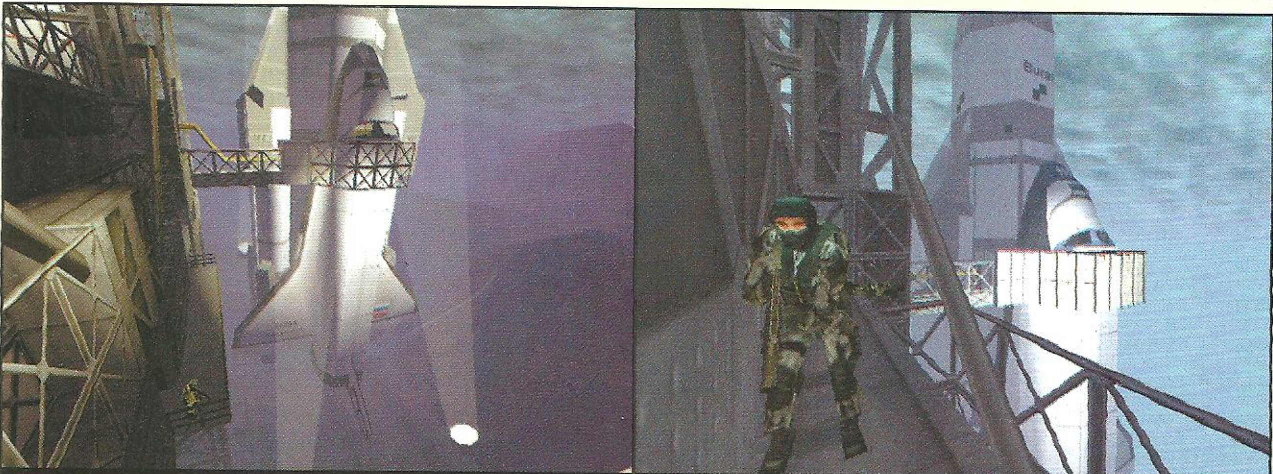

Bölümler (mesela buradaki Forbidden City), orijinal *Rainbow Six*'te görülenlerden çok daha geniş ve karmaşık olacak.

geldiğini kestirmek zorunda kalmıyorsunuz).

EagleWatch ekibinin eğildiği başka bir konu da, piyasaya çıktığından beri *Rainbow Six*'in yakasını bırakmayan ufak tefek sorunlar ve bug'lar. "*EagleWatch* ile beraber *Rainbow Six* için 1.04 yaması da gelecek ve geçmişte yaşanan sorunlar halledilecek" diyor Chukitus. "Ayrıca kaliteyi ve oynanabilirliği artırmak için ortamlarda, emirlerde ve teröristlerde de bazı değişiklikler yaptık. Bu yeni görev paketini oynarken eskisinden çok daha fazla zevk alacağınızı tahmin ediyoruz."

EagleWatch'un tasarımı son aşamalarına yaklaşırken ekibin şimdiki amacı, orijinal oyunu daha da iyileştirecek bir takım değişiklikler yapmak. "Oyuncuların hemen fark edeceği birkaç büyük değişiklik olacak" diyor Chukitus. "Daha fazla animasyonlu nesne olacak ve yapay zeka (AI) çok daha iyi şekilde kullanılacak. Kendi takım elemanlarınız ve teröristler, orijinal oyundakinden daha akıllı olabilirler. Ekibimiz oyunu oynarken sürekli olarak 'Vaaay!', 'Harika!' gibi sesler yükselip duruyor. Bunların çoğunu müşterilerimizden de duyacağımızı sanıyoruz."

PCG


Rainbow Six: EagleWatch'un en güçlü senaryolarından biri de şüphesiz kaçırılan uzay mekiğinin olduğu senaryo. Önce kalkış rampasında, ardından da mekiğin içinde çatışacaksınız. Etrafta uçuşan kurşunların yakıt tanklarına isabet etmesine sakın izin vermeyin!

Kingpin

Artık çetenizi kurabilirsiniz, hem de first-person tarzında!

Xatrix Entertainment'tan çıkan Redneck Rampage'in yeteri kadar pis bir oyun olduğunu düşünüyorsanız, bir de gangsterlerin dünyasına adım atmayı deneyin!

— *Rob Smolka*

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: First-person shooter
Üretici: Xatrix Entertainment
Yayıncı: Interplay, (800) 969-4263
www.interplay.com
Tamamlanma Yüzdesi: %50

Hısaca:

Quake II motorunun oldukça değiştirilmiş bir şeklini kullanan *Kingpin*, adventure ögeleri de içeren güçlü bir aksiyon oyunu. Oyunun geçtiği yer ise gangsterlerin cirit attığı eski Chicago ile bugünün laçkalaşmış şehirlerindeki ölüm alanlarının bir karışımı.

Bu kadar özel olan ne?

Bu oyunun yalnızca biraz değişik bir shooter olduğu yanılgısına sakın düşmeyin. Hayatta kalmak ve Kingpin'in karşısına çıkmak istiyorsanız beyninizi oldukça yormanız gerekecek. Bu dünya düşman çetelerle, dostluk kurabileceğiniz kişilerle ve sadece günü kurtarmayı düşünen sıradan insanlarla dopdolu.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 ilkbaharı

Xatrix firması önümüzdeki ilkbaharda *Kingpin*'i piyasaya verdiğinde, first-person shooter'ların uçsuz bucaksız dünyasına yepyeni bir eleman daha katılacak. Bu tür oyunlarda artık eski "hareket eden her şeyi vur" mantığı yavaş yavaş terk edilmeye başlandı. *Kingpin*'in tasarımcıları ise bunu bir adım ileri götürmek için uğraşıyorlar.

Tabii ki bu, oyunda fazlasıyla hareket ve şiddet olmayacağı anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız *Kingpin*, gördüğümüz en kanlı ve ahlaksız oyunlardan biri. Kingpin'in diğerlerinden ayrıldığı nokta, karakterlerle etkileşim yönteminize getirdiği yepyeni bakış açısı.

Oyunda altı adet ana kısım bulunacak ve bunlar da kendi içlerinde üç ila beş arasında alt bölüme ayrılacak. Bunların hepsinde de oyuncu dışında birçok karakter bulunuyor, bunlara karşı nasıl davranacağınız ise karakterden karaktere değişiyor.

Kingpin'in baş tasarımcısı Drew Markham, "Her bölümde kontrolü elinde tutan bir çete var, yani bölüm onların mekanı gibi" diyor. "Hiçbir zaman sizinle dost olmayacaklar ve her zaman için kellenizi uçurmanın yollarını arayacaklar. Bilgi kaynağı olarak kullanabileceğiniz tarafsız karakterler de olacak. Ayrıca adam kiralamanız için yasadışı çeteler de bulunacak."

Bütün bunların olabilmesi için first-person türü ortamda insanlarla konuşmanız gerekecek. Markham, oyuncunun dikkatini dağıtmadan bu işi yapabilmenin yolunu bulduğunu söylüyor.

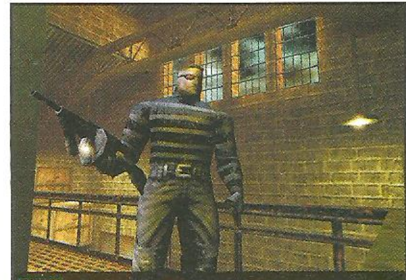
"Oyunda konuşma da kullanmalıydık; ama bu çok fazla bir yük getirmemeliydi" diyor. "Düşünsenize, herhalde first-person tarzı bir oyunda yapmak isteyeceğiniz en son şey, hareketi durdurup ekrandan bir takım cümleler seçmek olurdu. Genellikle o cümleler çok da önemli değildir, karşı tarafa belli etmek istediğiniz şeyi vücudunuzun duruşuyla da belli edersiniz. Niyetinizi anlatmanın yalnızca üç tuşla yapılabileceğini düşündük: Olumsuz, olumlu ve tarafsız." Oyunda kullanılan dil ise en basit deyişle çok *'grafiksel'*. *Kingpin* kesinlikle 18 yaşından büyüklere yönelik bir oyun.

Bir karakterin size verdiği tepki, sizin nasıl tanındığınıza da bağlı (bu bütün oyun boyunca devam eden bir özellik). İnsanlar sizinle önceki karşılaşmalarını hatırlıyorlar ve siz tanındıkça aldığınız tepkiler de değişiyor. Örneğin kasa açmak için bir adam tutmak isteyebilirsiniz; ama yeterince tanınmıyorsanız adam sizi doğduğunuza pişman edebilir.

Karakterler ayrıca sizi görsel olarak da değerlendirebilecekler.

"Silahınızı sallaya sallaya etrafta dolaşmak çok akılsızca bir hareket olurdu; çünkü gerçekten gizlenmeniz gerekecek" diyor Markham. "Oyundaki her karakterin üç tane algılama çemberi bulunuyor. Dıştaki çember yalnızca görebildikleri yeri temsil ediyor, elinizde silah bile olsa sizi görüp geçecekler. Ortadaki çembere girdiğinizde ise "Hey! Silahını bırak yoksa ateş ederim" türü bir şeyler söylüyorlar ve eğer silahınızı bırakırsanız çekip gidiyorlar. En içteki çembere girdiğinizde ise sizi kafadan düşman olarak görüyorlar."

Bilgisayar tarafından kontrol edilen karakterler, çevrelerini çok iyi biliyor olacaklar. *Quake ve Quake II* için Eraser-


Her silahta değişiklik yapmanız mümkün; bunları ya parayla satın alıyor, ya da etrafta buluyorsunuz.


Gördüğünüz herkesi öldürmek sizi başarısızlığa götürecektir; ama bazen de karşı tarafın anladığı dilden konuşmanız gerekiyor.

bot tasarımlarını yapan Ryan Feltrin, yapay zeka (AI) konusunda yardımına başvurulmak üzere ekibe çağrılmış.

"Karakterlerin oyunda yaptığı hareketlerin hepsi, sahte bir sinir ağı (nöral ağ) üzerine kurulu" diyor Markham. "Hazırladığımız bölümlerde, kendi kendini yöneten robotları ortalığa salıyoruz ve bunlar günlerce gidilebilecek bütün yolları gidip dönüyorlar. Ryan'ı bu konuda biraz frenlemek zorunda bile kaldık. Sonuçta bu oyunu insanlar oynayacak, robotlar değil."

Karakterlerin etkileşiminden başka *Kingpin*'de diğer adventure ögelerine de rastlamak mümkün olacak. Markham, bir adventure hastası olduğunu ve bu türün en iyi özelliklerini alarak first-person tarzına uydurmayı uzun zamandan beri istediğini söylüyor. Bulduğu çözüme ise "dünya saati" adını takmış.

"Senaryodaki bütün olaylar, 'dünya saati' adını verdiğimiz bir şeye göre ayarlandı" diyor. "Bütün NPC'lerin davranışları, bu saatte olup bitenlere göre değişiklik gösteriyor. Siz belli işleri yaptıkça saat de ilerliyor."

Bütün bunlar, bölümlerdeki mekanlar için de geçerli. Mesela saat üzerinde belli bir noktaya geldiğiniz anda önceden girebildiğiniz bir bina, polis araştırması yüzünden kapanabiliyor. Böylece oyundaki dünyanın gerçek olduğu ve hareketlerinizin onu etkilediği hissi daha da pekişmiş oluyor.

Kingpin'in oynanışı üzerinde bu kadar kafa yorulurken görsel ögeler de tabii ki ihmal edilmemiş. *Kingpin*'de temel olarak *Quake II* motoru alınmış ve Xatrix bazı yenilikler de eklemiş.

"Grafiklerimizi belli bir standarda oturttuğumuza inanıyorum" diyor Markham. "Motora ilk yaptığımız şey onu biraz '*Unreal*'laştırmak' ve ufak tefek eklemeler yapmaktı." Bunların arasında 32-bit renk kullanımı, çok güzel saydam görüntüler, ateş ve duman gibi birçok efekt var. Geliştirilmiş grafik motoru, bu karanlık ve pis dünyayı çok iyi yansıtıyor. Oyun 200MHz bir Pentium ve eski de olsa bir Voodoo Graphics kartıyla sağlam çalışacağa benziyor (bir 3D kartı gerekli).

Oyuncu modelleri de yeniden tasarlanmış.

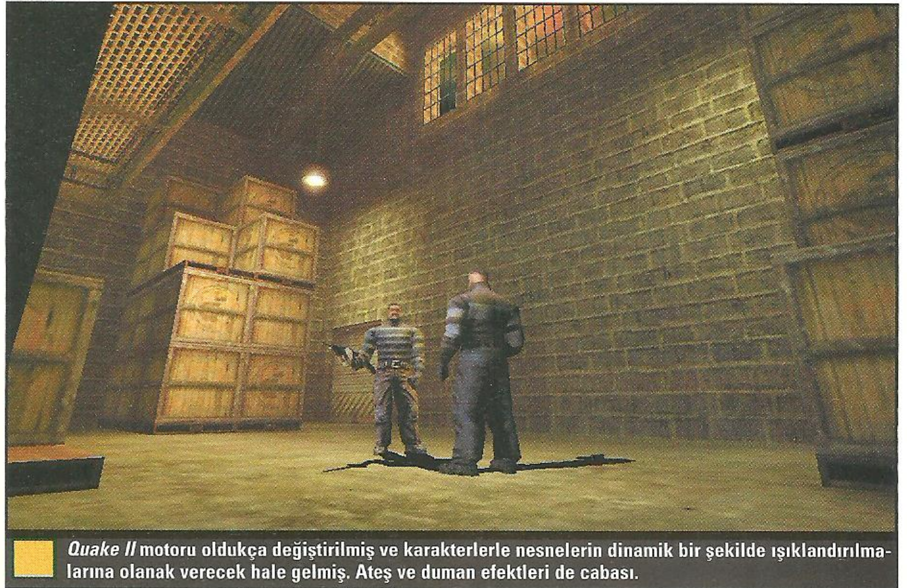
"Oyunda ilerledikçe, yalnızca insanlara iyi davranmak yetmiyor. Bazılarını dizkapaklarından vurmanız gerekiyor" diyor Markham. "Bütün karakterler 15 farklı kısımdan oluşuyor, bu yüzden birini neresinden vurursanız, yalnızca orası hasar görüyor."


Gerçek hayata çok yakın olan ortamlar gerçekten de korkutucu. Sizce de bu beyefendiye hak ettiği dersi vermeniz gerekmiyor mu?

Milleti dizkapağından vurmak için dokuz tane silahınız var; ayrıca bunlara bazı eklemeler ve geliştirmeler yapmanız da mümkün. En ilginçlerinden biri de lav silahı. Bu korkunç silahın etkilerini, kurbanlarınız üzerinde bütün dehşetiyle görüyorsunuz. Ayrıca oyunda yeni bir zırh sistemi de bulunuyor, üç farklı tür zırh sayesinde, değişik silahlara karşı korunabiliyorsunuz (atılan silahlar ve kimyasal silahlar gibi). Böylece oyuna yeni bir strateji boyutu da getirilmiş, belli bir hedefe en uygun silahı belirleyip öyle saldırmanız gerekiyor.

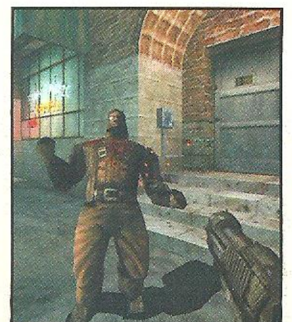
Her bölüm bağımsız bir bütün olacak; ama aynı ana bölüm içindeki alt bölümlerde serbestçe dolaşma imkanınız da bulunacak. Bir ana bölümü bitirdiğinizde ise artık geri dönemeyeceksiniz; ama çok güzel bir bonus alacaksınız. Markham şöyle diyor: "Bir ana bölümü bitirdiğinizde; coğrafi olarak yeni bir bölgeye gittiğinizi belirten bir geçiş bölümü oynamaya hak kazanıyorsunuz. Şimdilik yalnızca bir motorsikletimiz var; ama patinaj da çekebilen gerçek arabalar kullanabilmek için dört çekerli bir model üzerinde çalışıyoruz. Ayrıca su üstünde de bir şeyler yapabiliriz." Bize gösterilen motorsikletli demo bölümünde hiç düşman yoktu (oyunun son halinde oldukça fazla düşman göreceğinize emin olabilirsiniz). Ancak hız duygusu ve motorun yol tutuşu bir harikaydı. Bize göre bu kısım, oyunun en çok sevilen yerlerinden biri olmaya aday.


İnsanlarla konuşarak çeşitli bilgiler ediniyorsunuz; ancak bazen en ağzı bozukların bile yüzünü kıpkırmızı hale getirecek laflarla karşılaşabilirsiniz.


Quake II motoru oldukça değiştirilmiş ve karakterlerle nesnelerin dinamik bir şekilde ışıklandırılmalarına olanak verecek hale gelmiş. Ateş ve duman efektleri de cabası.

Kingpin'de hangi motorun kullanılacağına karar verirken multi-player özelliği, en belirleyici etken olmuş. "Multi-player hakkında yapmak istediğimiz şeylerden biri de, farklı özellikleri ve zayıflıkları olan fiziksel modeller yaratmaktı" diyor Markham. "DeathMatch üzerinde de 'capture the stoolie' gibi bazı değişiklikler yapacağız."

Kingpin'in konusu ise first-person tarzına çok uygun görünüyor. Oyuncuları oyuna daha da ısındırmak için bazı ünlü isimlerin yardımına da başvurulmuş. *Midnight Run* gibi filmlerde ve "Buddy Faro" adlı TV programında da emeği geçmiş olan Dennis Farina, bizim karakterimizi seslendiriyor. Cypress Hill adlı rap grubu ise oyuna beş parça ile katkıda bulunmuş; ayrıca oyundaki diğer karakterlerden bazılarının seslendirmesinde de görev almışlar. Bu müzikler oyunla gerçekten çok iyi uyuşuyor.


Farklı silahlara karşı farklı zırhlar kullanmanız da mümkün.

Kingpin'in gördüğümüz kadarından bile etkilenmemek mümkün değil. Zaten harika olan bir oyun motorunu alıp neredeyse her yönünü daha da geliştirmişler. Gerçekten de canlı ve yaşayan bir dünyadaymışsınız gibi hissediyorsunuz (her ne kadar gerçek hayatta içinde bulunmak isteyeceğiniz bir dünya olmasa da) ve bir first-person oyunundan bekleyebileceğiniz kadar fazla hareket, belki de daha fazlası var. Yapabileceğimiz tek şey, oyunun son halinin de şu aşamada gördüğümüz kadar etkileyici olmasını ummak. PCG

X-Wing Alliance

Sonunda galaksinin en hızlı hurdasını uçurma şansını elde ettik!

Efsanevi Millenium Falcon'u, İmparatorluğun Ölüm Yıldızlar'ından birine uçurmayı göze alabilir misiniz? Star Wars hayranları, kemerlerinizi bağlayın!

— *William Trotter*

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon/Simulasyon
Üretici: Totally Games
Yayıncı: LucasArts Entertainment, (415) 472-3400
www.lucasarts.com
Tamamlanma Yüzdesi: %60

Kısaca:

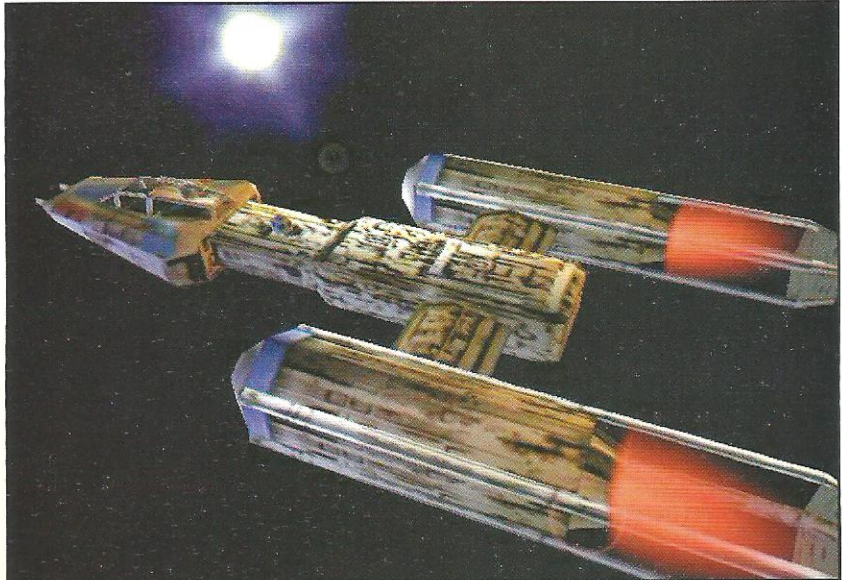
Önceki Star Wars hitlerinin bütün özelliklerini alın, boylarını ve kapsamlarını ikiyle çarpın, içine biraz Battle of Endor katın, üzerine de sürükleyici bir hikayeden (asilerin içinde farklı taraflar tutan iki tüccar ailenin hikayesi) bir tutam serpin. Elinize manyak güzel bir oyun geçti, değil mi?

Bu kadar özel olan ne?

Özel olmayan ne var ki? Gerçek bir Star Wars hayranıysanız, LucasArts *X-Wing*'i çıkardığından beri Millenium Falcon'un başına geçme hayalleri kuruyor olmalısınız. İşte size bir şans!

Ve ne zaman çıkıyor?

1999'un ilk çeyreği.



Y-Wing hiç bu kadar iyi görünmemişti! Geliştirici Larry Holland'ın dediğine göre *X-Wing Alliance*'daki 3D grafikler her zamankinden daha ayrıntılı olacak.

20 yıl önce Hollywood'daki genel düşünce şuydu: İyiyle kötünün karşı karşıya geldiği klişe ve sıkıcı bir uzay dizisi (prodüksiyon bakımından ne kadar etkileyici olursa olsun), hiç iş yapamaz ve hatta zarar bile ederdi.

Tabii ki Star Wars serisi, bunun doğru olmadığını kanıtlayarak Amerikalıların hayatına öyle bir daldı ki, artık neredeyse herkesin delicesine sevdiği ortak bir efsane haline geldi. İnsanın aklını başından alan görsel efektleri bir kenara bırakırsanız, hikayenin özüne baktığınızda tiyatronun klasik ögelerini görürsünüz: İyi ve kötü arasındaki çekişme, klasik bir aşk üçgeni, gerçek hayattakinden çok daha abartılı bir kahramanlık ve ihanet öyküsü.

Kim bilir kaç kere birine "Şuna bak, Darth Vader'ın şöyle şöyle hali..." dendiğini duydunuz. Peki kaç kere birisi size "Güç seninle olsun" diye espri yaptı? Herhalde birçok kez...

Bilgisayar oyunları, sinema filmlerinin sanatsal yapısına ve değerine giderek daha fazla yaklaştıkça üstün Star Wars serisinin de bu değişimden nasibini alması kaçınılmazdı. Gerçekten olağanüstü olan *Jedi Knight*'tan gülünç *Yoda Stories*'e kadar birçok oyuna ilham veren bu seri, artık birçok oyuncunun hepsini bir kerede hatırlamasını güçleştirecek kadar fazla oyun çıkarmıştır.

X-Wing Alliance ise bu oyunların en güçlüsü olmaya aday. Eğer kumar oynama alışkanlığım olsaydı hiç düşünmeden paramı buna yatırabilirdim. Serinin en başarılı ve sevilen yönlerinin üzerine ku-



X-Wing Alliance'da Falcon'a ek olarak önceki Star Wars simulasyonlarında görünen diğer gemiler de bulunacak.

rulan oyun, ayrıca Star Wars hayranlarının ağızlarını bir karış açık bırakacak yepyeni özellikler de içeriyor.

Totally Games'in kurucusu ve başkanı Larry Holland, X-Wing-TIE Fighter serilerinin başarısına imzasını atan adam olarak uzun zamandır LucasArts ile temaslarını sürdürüyor (eski topraklar *Their Finest Hour: The Battle of Britain ve Secret Weapons of the Luftwaffe'yi* hemen hatırlayacaklar). Yeni oyun için taşıdığı hevesi bize de hemen bulaştırdı.


Tamamen üç boyutlu hazırlanan kokpitler sayesinde, çevrenizde kopan savaşı istediğiniz açıdan izleyebileceksiniz.


Tek kişilik ve multi-player görevlerin hepsi, iki düşman aile karşıt taraflarda savaşa girdiği zaman çıkan anlaşmazlıklarla ilgili.

"Sonunda Star Wars hayranlarına bekledikleri ve tanrıdan diledikleri şeyi verebiliyoruz: Han Solo'yu canlandırarak Millenium Falcon'u savaşa sokma şansı" diyor Holland. "Sanırız bu oyun, şimdiye kadarki en zengin ve en sürükleyici *X-Wing* deneyimi olacak."

"Hatırlarsanız Han, Ölüm Yıldızı'nın kalkan jeneratörlerini etkisiz hale getirmek amacıyla Endor'da bulunuyor. Han'ı Millenium Falcon'u uçurmaya hazır olduğunuza ikna etmeniz gerekecek. Oyunun en heyecanlı noktası bu. Yani çocuk oyuncağı değil. Ölüm Yıldızı'nın kıvrımlı tünellerinde kıyasıya mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Eğer başarısız olursanız Endor'daki asi direnişinin de sonu gelmiş olacak. Tersine zafere ulaşırsanız, bu sefer de Endor'un radyoaktif bir bulut içinde yok oluşunu izleyeceksiniz!

X-Wing Alliance'da, şimdiye kadar karşılaştığınız en büyük savaş alanlarında (daha önceki oyunlarda gördüklerinizin iki katından daha büyük alanlar) mücadele edecek ve hem tek kişilik, hem de multi-player görevlerde yer alacaksınız. Açılış sahnesi çok klasik: Buz gezegeni Hoth'u ele geçirmek için yapılan şu ünlü savaş. Hikayenin akışı, esas olarak Hoth'da ağır bir yenilgiye uğrayan Asiler'in güçlerini tekrar toplamaya çalışmaları üzerinde yoğunlaşıyor.

Ne kadar iyi bir savaşçı olursanız olun bu noktada değiştirebileceğiniz pek bir şey yok. Asiler, Hoth'u ele geçirebilmek için çok zayıflar. Bu yüzden yapmanız gereken şey, yenilgiden sonra sağlam kalmayı başaran Rebel gemilerine yardım etmek. Bu işi iyi yaparsanız, güçlerini tekrar toplamalarına yardım etmiş olursunuz.

"Diğer X-Wing oyunlarına göre neredeyse iki kat daha hareketli bir oyun hazırlıyoruz" diyor Holland. "Savaşları görünce dudağınız uçuklayacak! Ekranınızda daha önce hiç görmediğiniz kadar fazla gemi ve nesne olacak, üstelik hepsi de nefis 3D grafiklerle render edilmiş şekilde."

Ayrıca stratejik/taktik savaşa paralel olarak gezegenler arası ticaret yapan ve etraflarında kopan savaşa girmeden bütün ticareti ele geçirmek isteyen iki düşman ailenin hikayesi de işleniyor. Tabii ki istemeden de olsa kendilerini savaşın göbeğinde buluyorlar. Tahmin edebileceğiniz gibi ikisi de karşıt taraflarda yer alıyor. İmparatorluk bu ailelerden birine yardımcı olup arka çıkmaya başladığında genç bir kahraman da, onların yaptıklarına misilleme olarak Asiler'e katılıyor. Bu role-playing ögeleri, oyunun klasik savaşla ilgili olan yönlerine yepyeni bir derinlik verecek gibi görünüyor.

Pazarlama Müdürü Joel Dreskin, "Oyuncunun ailesi Azzameen, düşmanları ise Viraxo" diyor. "Sonunda Asilerin tarafına katılan genç kahramanımızın öyle özel yetenekleri falan bulunmuyor. Bütün her şey size kalmış durumda. Onu harekete geçiren olaylara ve hikayenin akışına gelince, LucasArts oyunun bu yönü konuşunda pek bilgi vermiyor, yalnızca ilginç ve heyecan verici bazı gelişmelerin olacağını söylemekle yetiniyor."

Oyuncunun gemilerinin hepsinde artık hyperdrive bulunuyor, böylece görevlerin ortasındayken bile sektörler arası atlama yapabiliyorsunuz. Görevler, dört farklı sektörden hangisinde bir olay varsa orada geçiyor. Savaş aynı güneş sisteminde, aynı yıldız sektöründe veya galaksinin bambaşka köşelerinde bile ortaya çıkabiliyor.

Star Wars serisi hayranları, kendi senaryolarını (gemilerin türü ve sayısı, hedeflerin türü ve sayısı, çevredeki nesneler vs.) yaratmalarına olanak tanıyan özelleştirme seçeneğine çok sevinecekler.

Eski sadık dostlarımız X-Wing'lere ek olarak A-Wing'ler, B-Wing'ler, Y-Wing'ler, Headhunter'lar, Corellian kargo gemileri ve tabii ki Millenium Falcon'u uçurma şansınız olacak (hatta Han'ın ve Luke'un ilk filmde etrafı dağıttıkları o dört namlulu lazer silahlarını bile kullanabileceksiniz). Üç boyutlu kokpitlerde tam anlamıyla 360 derecelik hareket serbestliğiniz olacak; hem içeride, hem de dışarıda. Hangarlar ve diğer dış ortamlar da yine üç boyutlu olarak hazırlanmış.


Evet, Millenium Falcon'un o meşhur dört namlulu lazer silahlarını da kullanma şansınız olacak. Sakın kendinizi kaybetmeyin !

Bu tür oyunlara yabancıysanız çok kapsamlı ve zorlu olan pilot eğitim bölümü hoşunuza gidecektir. Burada yeni başlayanlara uçuşun temelleri, manevralar ve silahlar öğretiliyor. Bir kargo gemisinden daha zevkli şeyler uçurmak istiyorsanız bu görevleri tamamlamanız gerekecek. Ancak o zaman gerçek bir Rebel pilotu olabilirsiniz.

Diğer yeni ve güzel özellikler şöyle: Gemilerin türü ve sayısı, hedefleriniz gibi temel parametreleri ayarlamanızı sağlayan hızlı bir kurulum süreci (hem tek kişi, hem de multi-player için) ve hatta en gizli gemileri bile kullanabileceğiniz "Secret Weapons of the Empire" bölümü.

Dikkatli okuyucular belki fark etmiştir; şu ana kadar Chewbacca'dan, Boba Fett'ten, Yoda'dan veya Prenses'ten hiç bahsedilmedi. Bu konuda LucasArts her zamanki gibi sessizliğini koruyor.

"*Star Wars* hayranları, sevdikleri karakterleri oyunda görmek isterler, değil mi?" diyor Dreskin. "Ama bazı şeyleri sürpriz olarak bırakmak istiyoruz. Sadece şunu söyleyeyim, bazı şaşırtıcı ve beklenmedik karşılaşmalar olacak. Kimlerle karşılaşacağınızı ise oyun çıkınca görürsünüz."

Tek kişilik ve çok oyunculu görevler arasındaki denge iyi kurulmuş gibi görünüyor: 50'den fazla tek kişilik görev, 4 kişiye kadar Internet üzerinden oynama imkanı, sekiz kişiye kadar LAN oyunu ve her zamanki iki kişilik modem ve seri bağlantı oyunları. Pedallar ve force-feedback özellikli joystick'ler de desteklenecek.

X-Wing Alliance, geliştirilme aşamasındayken kulağa *X-Wing vs. TIE Fighter*'dan bile daha hoş geliyor. Holland ve ekibi, önceki oyunların kötü yönlerinden kaçınmayı becerebilirlerse karşımızda şimdiye kadarki en iyi Star Wars oyununu bulacağız galiba. PCG

Shogun

Tahta geçebilecek kadar yetenekli misiniz?

Japon derebeyliklerinin büyülü manzaraları, EA'in bu karmaşık ve zorlu strateji oyunu ile gözler önüne seriliyor.

— *Jason Bates*



Bir sonraki görevde yenilerinin geleceğini düşünerek birliklerinizi ortalığa saçmayın. Kendi bölgenizdeki bütün orduları satın almalı ve belli bir ücret ödemelisiniz.

S.İ.B.

SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji
Üretici: The Creative Assembly
Yayıncı: Electronic Arts, (650) 572-2787
www.ea.com
Tamamlanma Yüzdesi: %50

Kısaca:

Önce eski *Civilization* türü sıraya dayanan bir imparatorluk kurma oyunu alın. Bunu, *Myth*'tekiler gibi real-time savaşlarla genişleterek taktik bir yön de ekleyin. Son olarak da oyunlarda hiç kullanılmayan o tantanalı Japon derebeyliklerini katın. Sonuç mu? Yeni firma Creative Assembly'nin oyunu *Shogun*.

Bu kadar özel olan ne?

Birçok *real-time* oyun, taktikten başka bir şey içermez. *Shogun* ise olaya tarihi bir boyut katarak ve kampanyalarda çok iyi görevlere yer vererek bir adım ileri gidiyor. Bizce bu senenin en orijinal fikirlerinden biri olmaya aday bir proje.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 ilkbaharı veya yazı

Aksiyon oyunu hastaları, her zaman bir sonraki *Duke Nukem* veya *Quake* hakkında konuşurlar. Role-playing delileri ise şu sıralar birkaç ağır topun çıkışını beklemekle meşguller. Ama strateji delileri için ortalıkta pek bir şey yok. Ufukta sadece *Alpha Centauri* ve *Gangsters* gibi birkaç oyun görünüyor. Bunlar çıkana kadar ise önümüze birbirinin aynısı olan strateji oyunları sürülüp duruyor. Bu ise aslında kızarmış tavuk yemek isterken, sahanda yumurtayla idare etmeye çalışmak gibi bir şey.

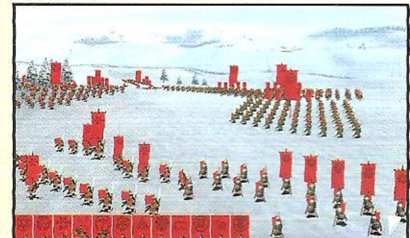
Neyse ki geliştirici bir firma, bu gidişe dur diyecek gibi görünüyor. Creative Assembly adlı bu grup, şu sıralar *Shogun*'u yapmakla uğraşıyor. Bu oyun, real-time türü ile eski imparatorluk kurma oyunlarını çok güzel bir şekilde birleştiren, üstelik bunu ortaçağ Japonya'sında yapmayı başaran çok ayrıcalıklı bir oyun.

Oyun 1467 ile 1600 yılları arasında geçiyor. Japonya'da iktidar çökmüş ve çeşitli bölgesel yönetimler (Daimyo'lar) ülkenin denetimini ele geçirmek için birbirleriyle savaşmaya başlamışlar. Aynı zamanlarda ilk Avrupalı keşifçi grubu da bölgeye gelmiş, böylece zaten hiç de sağlam olmayan bir ülke ateşli silahlarla ve Hristiyanlıkla tanışmış. Mücadele veren bu Daimyo'lardan biri olarak siz de ailenizin kazanması için elinizden gelen her şeyi yapacaksınız.

Bunu yapmak için iki oyunu da kazanmanız gerekiyor; hem stratejik olanı, hem de taktik olanı. Stratejik oyunda ülkenizin politik, ekonomik ve dini yönlerini kontrol altında tutuyorsunuz. Düşmanlarınızla karşılaşmak için gizli ajanlar, bazı sırları düşmanlarınızdan çalmak için geyşalar ve elebaşlarını etkisiz hale getirmek için de ninjalar yollayabiliyorsunuz. Ayrıca vergi topluyor, köylüler üzerinde baskı kuruyor ve bir ordu yetiştiriyorsunuz. Bütün bunları yapmaktaki amacınız ise bir sonraki Shogun olabilmek.

Budist tapınakları, cephanelikler, madenler, limanlar, çay evleri ve ticarethaneler gibi önemli binalar inşa edeceksiniz. Bunlar sayesinde ; geyşalar, ninjalar ve Avrupa yapımı silahlarla donatılmış askerler gibi yeni birimler üretmeniz mümkün oluyor.

Ancak Daimyo'lar (sizinki bile) cinayete kurban gidebildikleri için sizi başarıya ulaştıracak adamlara sahip olmak da size kalmış bir şey. Yani yeni bir Daimyo törenle taç giydiğinde, kişisel onurunuz tamamen temizleniyor ve adamlarınızın ve yakınlarınızın tavırları belirsizleşiyor (her şeye sıfırdan başlıyormuş gibi düşünün). Bu toplumda kişisel onur ve aile onuru en önemli vasıflardır, oyunda da



Birlikler flamaları sayesinde kontrol ediliyor, böylece belli bir birimi bulmanız çok kolaylaşıyor.

buna değinilmek istenmiş. Yani birçok yönden *Shogun* adlı kutulu oyuna veya eski *Cinemaware* klasiği *Lords of the Rising Sun*'a çok benziyor.

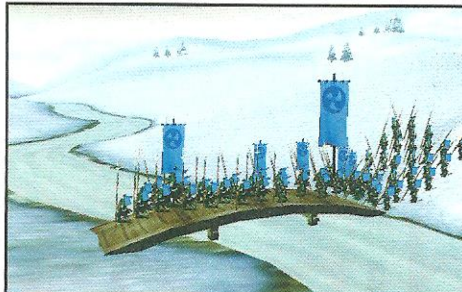
Etrafta dolanmayı ve oraya buraya bakmayı bitirdiğiniz zaman, sıranızı savıyorsunuz ve oyun savaşa dönüyor. Savaşı otomatik olarak yapıp sonucu bildirmek veya küçücük ve zevksiz bir savaş ekranına geçmek yerine *Shogun*, biraz da real-time olarak oynamanız için bir 3D motoru kullanıyor.

Oyunun bu kısmı Bungie Software'in *Myth*'ine çok benziyor. İnişli çıkışlı tepelerin hepsi olağanüstü bir üç boyutlu görünüme sahip. Karlı dağların sisli zirvelerinde Budist tapınakları yükseliyor. Rengarenk bayraklar taşıyan sıra sıra samuraylar tepeleri aşıp geliyorlar ve savaşa katılıyorlar vs. Ancak arayüz açısından baktığımızda oyun daha çok *Warhammer*'a benziyor. Emirler vermek ve askerlerin konumunu değiştirmek için basit bayraklar kullanıyorsunuz. Oyundaki yapay zekaya gelince, tasarımcılar geçmişte real-time oyuncularının başını ağrıtan sorunları (yolu bulamama, dost birimlere ateş açma ya da saldırıya uğrayan bir müttefik kuvvete yardım edememe gibi) halledebileceklerini umuyorlar.

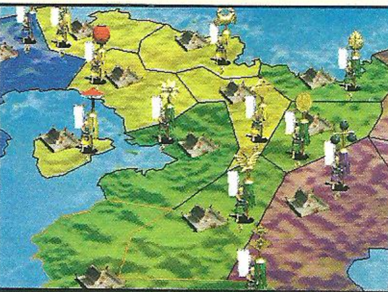
Savaşlar ise çok karmaşık olacak gibi görünüyor. Binlerce birimin hepsini de moral ve deneyim açısından izlemeniz gerekiyor, üstelik emektar birimleriniz zamanla yeteneklerini çoğaltıyorlar. Basit barakalardan, çok iyi korunan dev gibi kalelere kadar uzanan sekiz farklı üs olduğunu düşünürsek, teşkilatını sağlam bir biçimde kurmuş bir Daimyo'yu tahttan indirmek hiç de kolay bir iş değil.

Hem stratejik bina kurma kısmı, hem de taktik savaş kısmı tamamen seçimlik. İşi uzatmadan hemen Japon ordularıyla real-time bir savaşa dalmak niyetindeyseniz bunu yapmanız da mümkün. Ya da yalnızca bir imparatorluğu yönetmek ve savaş işini komutanlarınıza bırakmayı tercih ediyorsanız böyle bir seçeneğiniz de var. Ancak sanırız birçok oyuncu, bu ikisini de aynı anda kullanmanızı gerektiren büyük kampanyayı oynamak isteyecektir. Bu şekilde oynamak büyük olasılıkla birkaç gecenizi alacak; çünkü her bir savaş yaklaşık bir saat sürüyor.

Donanım konusuna gelince... *Shogun* birçok sistemde çalışacak gibi gözüküyor; çünkü yalnızca yazılımla hızlandırılmış grafiklerden çift Voodoo 2 kartlarına kadar çok geniş bir destek yelpazesine sahip. Çözünürlük ise 1280x1084'e kadar çıkıyor. Tasarımcılar ise bunu bile aşmayı hedeflediklerini belirtiyorlar. Ancak ekrandaki ayrıntı seviyesine bakılırsa Shogun daha fazlasını isteyecek gibi görünüyor. Yani önerilen sistem 32MB RAM'e sahip Pentium 266 civarı bir sistem olabilir.


Herkesin kendisi için bir şeyler bulabileceği *Shogun*, real-time taktik savaşları ile klasik imparatorluk kurma işini başarılı bir şekilde birleştirmiş.


Manzaralar *Myth*'e çok benziyor; ancak mevsimler değiştikçe çevrenin de değişmesi gibi çok güzel bir özellik var.


Stratejik harita, farklı Daimyo'ların ellerinde bulundurduğu bölgeleri gösteriyor.

Multi-player seçenekleri de benzer şekilde yeterli olacak gibi. Yeni başlayanlar için aynı taktik motorunu kullanan dört kişi aynı anda savaşa dalabiliyor ve her biri kendi ordusunu oluşturuyor. Bunun yerine eğer yalnızca taktik olarak oynamayı seçerseniz, bu sefer de 16'ya kadar oyuncu aynı anda mücadele edebiliyor. Bu durumda savaşlar da bilgisayar tarafından hesaplanıp sonuçlandırılıyor. Ayrıca e-mail ile oynama seçeneği de mevcut. Bu durumda taktik savaşlar sırasında savunan tarafın birimlerini bilgisayar kontrol ediyor.

Bir de gerçekten çok özenle hazırlanmış bir bölüm olan 'Büyük Kampanya' var. Burada hem strateji, hem de taktik savaş bulunuyor. Oyunun bu bölümü, Internet üzerinde hizmet veren oyun ağlarından birinde (baskıya girdiğimizde hangisi olacağı kararlaştırılmamıştı) oynanabilecek. Burada 16'ya kadar oyuncunun her biri bir Daimyo rolünü üstlenecek. Sonra da diğer oyuncular, Taisho veya general olarak kiralanmak durumunda kalacaklar ve her savaş bir program dahilinde yapılacak. Buradaki generaller, yaptıkları işlere göre iyi veya kötü bir isim yapacak (mesela iyi, beceriksiz ve hatta hain olarak bile adları çıkabilir).

Şu haliyle *Shogun* kayda değer bir oyun gibi görünüyor. Ancak biraz fazla iddialı. Oyunun oynanabilirliğinin ne düzeyde olduğu gibi önemli bazı sorular da halen yanıt bekliyor. Creative Assembly'nin bütün istediklerini kazasız belasız yapıp yapamayacağını şimdiden söylemek çok zor; ama her şey yolunda gittiği takdirde *Shogun*'un oyun tarihinde derin bir iz bırakması mümkün. PCG

KAN DAVALI TARAFLAR

İşte Shogun'da hem savaşta, hem de diplomaside kullanabileceğiniz 17 birimden birkaçı.



Yari Ashigaru

Fiyatı: *100*
Süresi: *1 sezon*
Kaynağı: *Yari Dojo*

Talihsiz Yari Ashigaru'lar, ordunuzun belkemiğini oluşturan köylü askerler.



Teppu Ashigaru

Fiyatı: *400*
Süresi: *4 sezon*
Kaynağı: *Trading Post*

Bu birim, ticaretle elde edilmiş eski bir ateşli tüfeğe sahip. Daha güçlü silahşörleri oyun ilerledikçe kullanabiliyorsunuz.



Warrior Monk

Fiyatı: *400*
Süresi: *4 sezon*
Kaynağı: *Buddhist Temple*

Yanlarında küçücük bir tapınak taşıyan bu fanatik samurayların inançları ve gururları, düşmanlarının saldırmasını güçleştiriyor.



Ninja

Fiyatı: *400*
Süresi: *4 sezon*
Kaynağı: *Ninja House*

Ninjalar; düşman Daimyo'ları, Taisho'ları, rahipleri ve diğer liderleri öldürebilecek eğitimli katiller. Ayrıca düşman karargahlarına da sızabiliyorlar.



Heavy Cavalry

Fiyatı: *600*
Süresi: *8 sezon*
Kaynağı: *Horse Dojo and Armory*

Ağır zırhlı ve atlı samuraylar. Bunlar bir Daimyo'nun ordusunda bulunabilecek en zorlu ve güçlü birimler.



Geisha

Fiyatı: *1000*
Süresi: *8 sezon*
Kaynağı: *Master Tea House*

Efsanevi Geyşa'lar, casus ve diplomat olarak görev yapıyorlar. Anlaşma teklifleri için düşman Daimyo'ların kalelerine sizin yerinize gidebiliyorlar.



Taisho

Fiyatı: *500*
Süresi: *1 sezon*
Kaynağı: *Castle*

Taisho'lar savaş alanındaki generalleriniz. Bir grup atlı süvari tarafından korunuyor, ayrıca her zaferde deneyim ve ün kazanıyorlar.

Bir adım daha Yakın

Microsoft yakında yeni Close Combat'ı sunacak

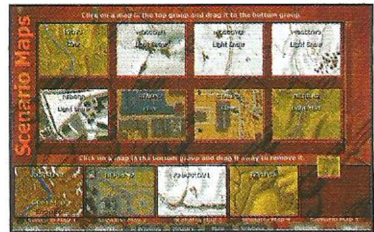
Atomic Games'in tasarımını yaptığı ve Microsoft'un yayınladığı Close Combat serisi piyasadaki real-time strateji oyunları bolluğuna rağmen daima kendini gösterdi. Bunun en önemli sebebi tarihsel savaşlarla, ruh hali ve psikolojinin kullanımıydı. Bu oyunlardaki birimleriniz birbirinin kopyası olmaktan daha ileriye gidiyordu. Her birinin kendi psikolojik yapısı vardı ve çarpışma içinde buna göre tepki veriyorlardı. Diğerleri zorlukla karşılaşınca korkuyla sinerken bazıları zoru başarabileceğini gösterip en stresli durumlarda bile görevini yapıyordu. Bu özellik, diğer oyunların çok azında görebileceğiniz yeni bir oynanış mantığı getirdi.

Serinin sevenleri *Close Combat III: The Russion Front*' ın üzerinde çalışıldığını ve zaten *Close Combat ve Close Combat: A Bridge Too Far* ile kurulmuş olan güçlü temelin üzerine iyi bir şekilde inşa edileceğini duymaktan mutlu olacaklar. *CC3,* oyuncuların, İkinci Dünya Savaşı'nı Doğu Cephesi'nde yaşamalarını sağlıyor. 1941'deki Rusya'nın işgalinden 1945'te Berlin'in düşüşüne kadar, ister Alman ister Rus olarak oynayabiliyorsunuz.

Oyun planlarına daha öceki Close Combat oyunlarına göre üç kat daha büyük bir alan kapsayan ve o döneme ait hava planlarına dayalı olan savaş alanları da dahil edilmiş. Ayrıca haritalar üç boyutlu yükseklikleri ve 16-bit renk derinliğiyle daha da güzel görünecek. Hava şartları da ekranda görülebilecek ve hareketlerden, ruh hallerine her şeyi etkileyecek.

Microsoft daha önce olandan çok daha fazla birimin oyuncunun yönetiminde olacağını söylüyor. 300'den fazla ekip tipi, 100 silah, 60 asker, 80 araç ve AT silahları. 120mm havan topu ve yarı paletli roket bataryası gibi birimler de dahil olacak. Harita dışı ağır bataryaların yanı sıra Commander ismindeki yeni birim askerleri arazide toparlayacak.

Yeni bir arayüz sistemi geliştirildi. Bu, arayüz askerlerinizin kontrolünün sezgiyle öğrenilebilir bir işlem olmasını sağlayacak. Birimlerle ilgili bilgiler mouse'u bir birimin üzerinden geçirdiğinizde belirecek. Ayrıca içeriğe bağlı bir help özelliği olacak. Askerlerinizi gruplandırma işinin üstesinden kolayca gelinmiş ve waypointler birimlerin basit rotalarına göre ayarlanabiliyor.



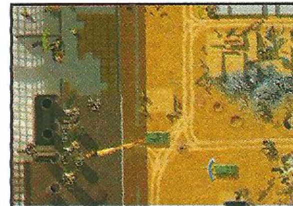
Battlemaker, **kendi görevlerinizi tasarlayıp birbirine bağlayarak yeni senaryolar oluşturmanızı mümkün kılıyor.**

Battlemaker isimli senaryo editörü oyunculara kendi senaryolarını yaratma imkanı veriyor. Bu senaryolarda yerleşim yayılma zonları, zafer konumları, ihtiyaç noktaları ve öncü güçler gibi seçenekler sunuluyor. Ayrıca savaşları birbirine bağlayabilecek ve kendi görevlerinizi yaratabileceksiniz.

Single-player oyunun üstesinden geldikten sonra *Close Combat III: The Russian Front,* bir LAN, modem veya Internet (Microsoft'un MSN Gaming Zone'u aracılığıyla) üzerinden iki oyuncunun birden çarpışmaya girmesini sağlayacak. Oyun önümüzdeki ay raflardaki yerini alıyor.



***Close Combat III*'ün haritaları öncekilerden üç kat büyük olduğundan üniteleriniz için waypoint yerleştirimini çok iyi kullanmanız gerekecek.**


16-bit renk derinliği ve üç boyutlu yükseklikler kullanan grafikler bu sefer daha güzel olacak.

Yaşasın, İyi Bir Yarış Oyunu!

Electronic Arts yeni bir NASCAR oyunuyla gazı köklüyor

Papyrus'un NASCAR Racing serisi sizin için biraz fazla karmaşıksa ama yine de favori yarış liginizin tüm heyecanını yaşamak istiyorsanız, EA Sports hizmetinizde. EA Sports'un yakında çıkacak oyunu *NASCAR Revolution*'un yapımcısı Dave Ross, "Bu biz diğerleri için bir NASCAR oyunu" diyor.

Ross, bunun anlamını açıklarken sürüş modelinde ince ayarlar yapıldığını söylüyor. Böylece etapları sağ salim geçebilmek için gerçek bir NASCAR sürücüsünün harcadığı yılları harcamanız gerekmiyor. Verilen bu taviz oynanışta bir olumsuzluk yaratmıyor. *NASCAR Revolution*, yarış fanlarının istediği tüm özellikleri ve orijinalliği vaat ediyor.

Lisans anlaşması bildiğimiz 31 NASCAR sürücüsünü ve arabalarını, altı yarış efsanesini ve 16 etabı içeriyor. ESPN'den Bob Jenkins ve Benny Parsons'ın, 200MB'dan fazla yer tutan sesli yorumları var ve hatta motion-capture ile hareketlendirilen pit ekibi bile gerçeğe uygun takım formalarını giyecek.

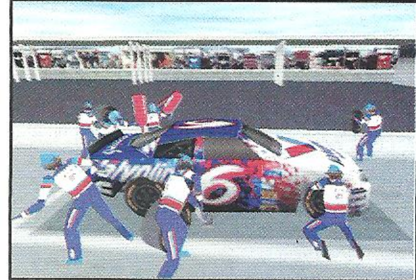
Arabaların tümü 1500'den fazla poligon sunuyor (bir 3D hızlandırıcı gerekecek) ve bayağı iyi görünüyorlar. Bu, hasar alındığında, sürüşünüzü etkilediği gibi arabanın grafiklerinde de görünecek. 14 oval ve iki yol etabın detaylarının gerçek hayattaki gibi görünmeleri için aynı derecede özen gösterilmiş.

NASCAR Revolution'ı hareket halinde görme fırsatı bulduk ve bizce en etkileyici özelliği sürücülerin yapay zekası. Gerçekten de pistteki 32 arabanın her birinin (oyun 43'e kadar izin verecek) sürücüsünün insan olduğu görülüyor.

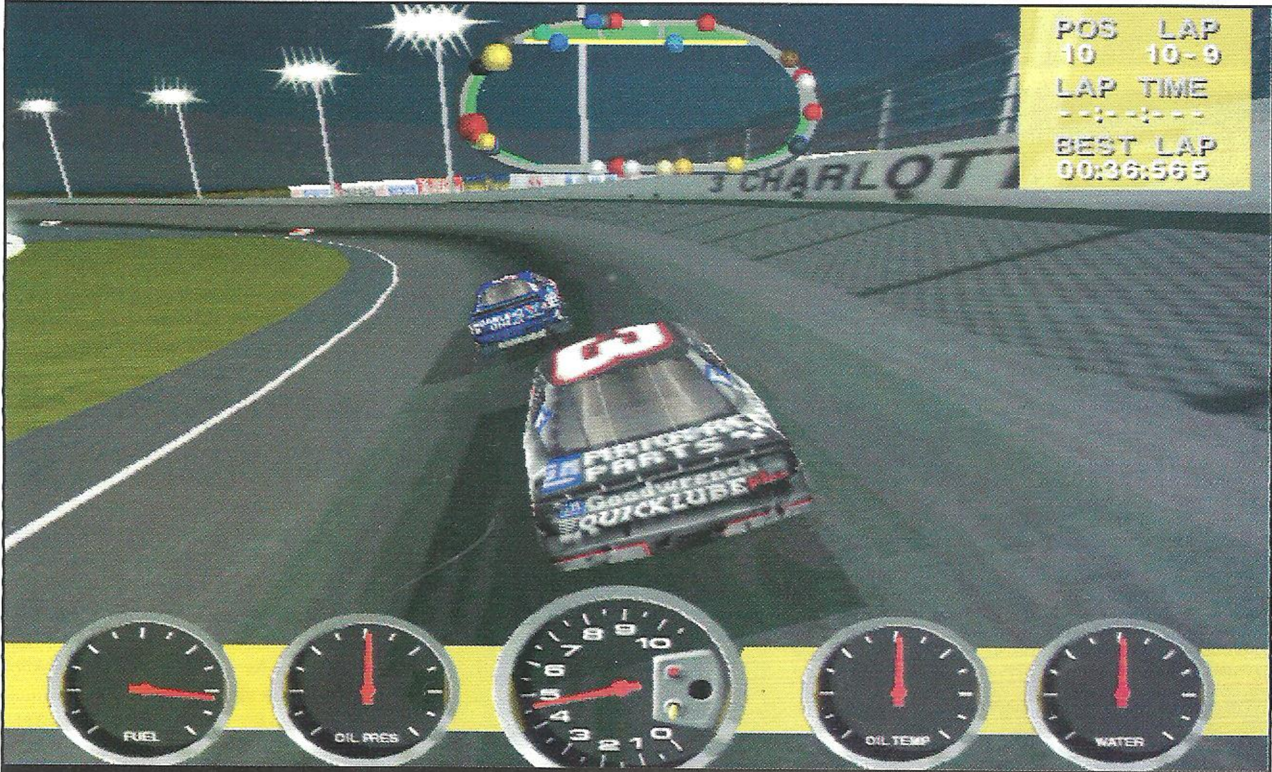
Taslaklar çok iyi kullanılmış ve arabalar daima geçiş şansı için sizi kolluyorlar. Dönüşlerde arabaları üç ya da dört sıra halinde görmek alışılmadık birşey değil.

Arabalar için detaylı ayarlar eklenecek; fizik modeli arabaların ters dönüp takla atmalarını mümkün kılcak ve motorlar gerçekmişçesine gümbürdeyecek.

Tek kişilik oyun tüm bir şampiyonayı oynamanıza olanak sunacak. Multiplayer ise LAN ve modem desteği sunacak. *NASCAR Revolution*'ın Şubat 1999 çıkışı için her şey yolunda gibi görünüyor.



Pit ekibi tamamen anime edildi ve gerçek takım üniformalarını taşıyorlar. Pit hataları da olabiliyor, bu yüzden cıvataların iyice sıkılı olduğundan emin olun.



Eğer gerçek hayattaki etap, ışıklar altında yarışmanızı sağlıyorsa *NASCAR Revolution*'da da aynısının olacağından emin olabilirsiniz.

Oyun Dünyasında Hareketli Günler

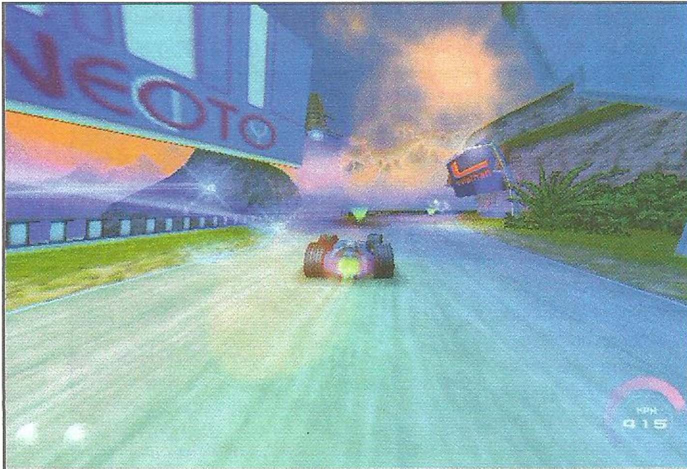
Psygnosis, 1999 sonbaharında üç yeni oyunun çıkaracağını duyurdu

Yarıyıl tatili yaklaştıkça 1999'da çıkacak oyunlarla ilgili haberler de ısınmaya başladı. Psygnosis son zamanlarda bazı mali düzenlemelerle uğraşıyordu ama bu durum, şirketin yeni yıl için çok ilginç ve farklı üç oyunu duyurmasını engellemedi.

Hired Guns bir 1993 tasarımının yeniden yapımı ve oyunun first-person aksiyonu, *Unreal* motoru kullanılarak canlandırılacak. İşin sırrı dörde bölünmüş bir ekran görüntüsü kullanarak aynı anda dört oyuncuyu birden kontrol etmekte. Oyunda başarılı olmanız, ekibinizi doğru düzgün yönetmek için gösterdiğiniz beceri kadar, ne kadar hızlı silah çektiğinize de bağlı. Paralı askerlerinizin dört tipi de farklı marifetlere sahip olacak. Ayrıca oyundaki belirli alanlara sadece uygun özellikteki oyuncular girebilecek. Ortamlar oldukça interaktif yapıda ve kullandığınız çok sayıdaki silahların hepsinin (elektrikli testereler, plazma topları vs.) bazı farklı kullanım biçimleri var. Bir LAN ya da Internet üzerinden multi-play, özel olarak kurulmuş alanlarda sekize kadar oyuncunun en iyi taktiklerini kullanmaları için fırsat verecek.

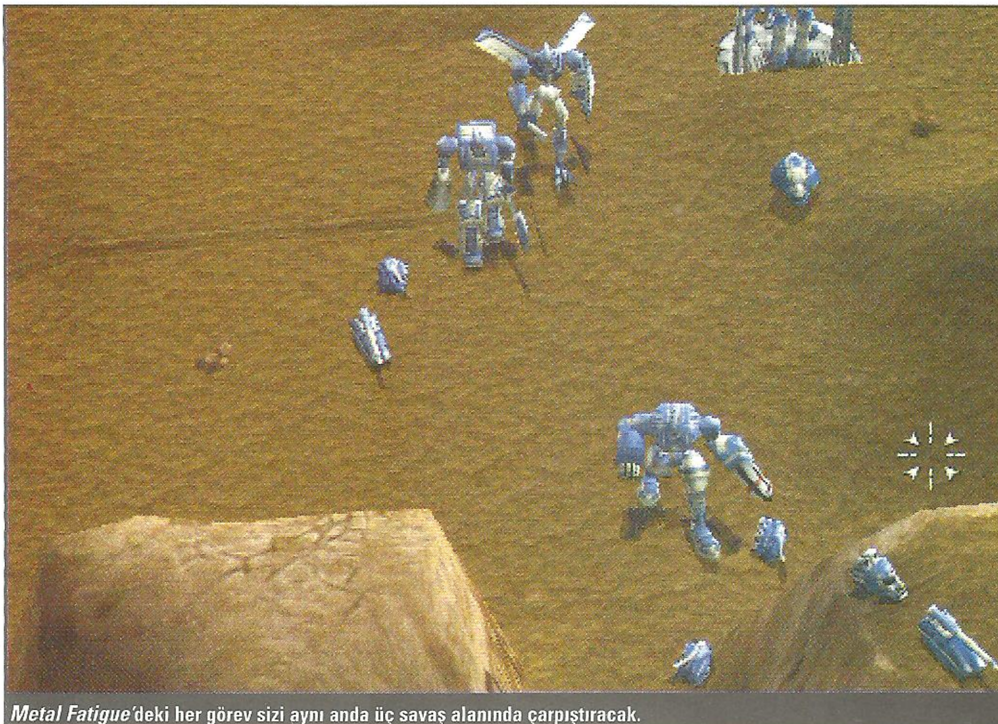


Hired Guns'da ekran istendiği gibi bölünebiliyor, böylece dört takım elemanınızı da takip edebiliyorsunuz.


Rollcage'in 3D hızlandırıcılı grafikleri oldukça güzel, oynanışıysa hızlı ve azgın. Bu yarış oyunu altı araba ve 11 pist sunuyor.

Rollcage müthiş araçların ve çok hoş silahların olduğu bir yarış oyunu. Altı model arasından seçim yapıyor ve dört farklı çevrede yer alan 11 pistte yarışıyorsunuz. Yine de yol gibi şeylerle sınırlandırılmıyorsunuz. Araçların tasarımı duvarlarda, tavanlarda aracı sürmenizi ve ters yüz olsanız bile gitmeye devam etmenizi sağlıyor. Ortam, binaların desteklerini yıkmak için silahlarınızı (hatta yok edilemez olduğundan arabanızı) kullanabildiğiniz ve düşmanınızı molozların altında ezebildiğiniz için yarışlarda çok önemli bir rol oynuyor. Multi-play oyun, LAN ya da Internet (en çok kaç oyunculu olduğu şimdilik belli değil) üzerinden veya ikiye bölünmüş ekran modu kullanarak oynanabilecek, özel olarak tasarlanmış üç etap sunacak. *Rollcage,* 3D hızlandırıcı gerektirecek.

Metal Fatigue, şekillendirilebilir dev robotlar ve eş zamanlı üç savaş alanı sunan bir real-time strateji oyunu. "Combots" denen bu robotlar duruma uygun olarak birbiriyle yer değiştiren dört parçadan oluşuyor. Oyundaki savaş bölgelerinin üçünün de kendine has görevleri var ve her bir görev üç oyun alanında geçiyor. Bunlar; gezegenin yüzeyi, yeraltı tünelleri ve uzay. Bu üç yönlü oynanış, türe yeni ve hoş bir hareket getirebilir. Her bir bölgenin kendine has güçlü ve zayıf yanları var. Yapay zekayı *The Perfect General ve Empire* gibi klasiklerin yaratıcısı Mark Baldwin tasarlıyor. Bilgisayarın yönettiği oyuncular farklı karakterlerden seçilecek ve stratejileri oyundan oyuna farklılaşacak. Bu da oyunun tekrar tekrar oynanabilmesini sağlıyor. Üç boyutlu dünya hardware hızlandırıcı gerektirecek ve kamera çok sayıda görünüşe izin verecek. Ayrıca LAN aracılığıyla ya da Internet üzerinden sekiz kişinin oynaması mümkün olacak. Hadi o zaman...


Metal Fatigue'deki her görev sizi aynı anda üç savaş alanında çarpıştıracak.

Kötülük İyidir

Capcom' un Resident Evil'ı yeniden doğuyor

Zombi severler (veya nefret edenler) bu Şubat'ta Capcom'un çok başarılı orijinaline devam olarak yapılan *Resident Evil 2*'nin, yakınlarındaki bir dükkana doğru yola çıkmasıyla zevklenmeye başlayacaklar. İlk beta versiyonlarından birini oynama şansımız olmuştu ve o haliyle bile zombilerin ortalığa saçılan bağırsaklarıyla oynanış, bizi monitörlerimize yapıştırmıştı.

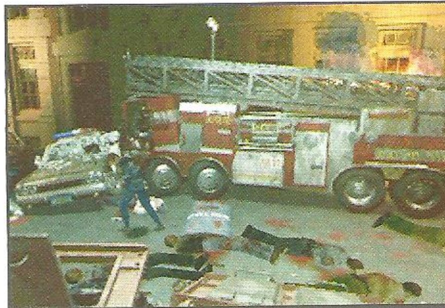


Bolca cephaneniz olduğundan emin olun yoksa kapanışı zombi türlüsünün ana malzemesi olarak yapabilirsiniz.

İlk *Resident Evil*'da yerel bir şirket, biyolojik savaşta kullanılmak üzere bir toksin geliştiriyordu. Laboratuvar binası patlayınca virüs serbest kalıp Raccoon City'nin masum insanlarını et tutkusu ile dehşete düşürüyordu. Bunun hikayenin sonu olduğunu düşündüyseniz bilgisayar oyun gelişimi konusunda oldukça toysunuz. Çünkü kötü Umbrella Şirketi iğrenç deneylerinden bıkmadı ve şimdi yeni bir virüs şehre hastalık yayıyor.

Resident Evil 2'de ya daha işteki ilk gününde feleği şaşan Leon Kennedy adında çaylak bir polis memurunu ya da kardeşini arayan kadın kahraman tipinin mükemmel bir örneği olan Claire Redfield (ilk oyundaki Chris) rolünü alabilirsiniz. Oyun her iki karakter arasında oynamanızı sağlayacak ve birincisinde yaptıklarınız, ikinci karakteri de etkileyecek (örneğin ilkiyle oynadığınızda tüm cephaneyi alırsanız, daha sonra bir tane bile kalmayacak).

3D hızlandırılmış grafikler çok iyi görünüyor ve oyunun havası yeterli derecede tüyler ürpertici. Kontroller ilk oyundakine göre daraltılmış ve artık hasar gördüğünüzde hareket kabiliyetiniz azalıyor. Bir grup zombiyi alt etmeye çalışmak korkunç bir deneyim ama bayağı da eğlenceli.



Zombiler sizi aburcubur niyetine atıştırdıktan sonra biraz sağlık bulmalısınız. Yoksa yerlerde sürünürsünüz, ona göre.

Fallout Sierra'da

Cain, Sierra Studios'a katılıyor

Eleştirmenlerce alkış yağmuruna tutulan roleplaying oyunu *Fallout*'u yaratan ve Troika Games LLC'nin kurucusu olan Tim Cain, Sierra Studios'la bir yayın anlaşması imzaladı. Acemi şirketin ilk oyunu henüz adı konmamış bir RPG olacak.

Troika Games, Nisan 1998'de, *Fallout*'tan sorumlu Cain, Leonard Boyarsky ve Jason Anderson'dan oluşan sıkı bir ekip tarafından kuruldu. Cain, Sierra'yı seçiş nedenini şöyle açıklıyor: "Altı aylık çalışmadan sonra birçok farklı yayıncıyı denedim. Sierra Studios'a gitme sebebim



güvendi. Onlara ve başa çıktıkları büyük isimli oyunlardaki deneyimlerine güveniyorum."

Yeni oyun hakkında çok az bilgi verilmişti ama Cain, "Bu, yapmak için 15 yıl beklediğim RPG. Oyunda bir RPG'de olmasını istediğim her şey var; harika bir hikaye, yaratabileceğiniz geniş bir karakter çeşitliliği, oyun boyunca birçok rota, mükemmel görsellik ve olay örgüsünü gerçekten destekleyen dehşetli bir motor" diyor.

Motorlu Melek

3DO, Requem motorunu lisanslıyor

3DO Company yakında çıkacak oyunu *Requem: Avenging Angel*'in gerisindeki motorunu lisanslamayı planladığını duyurdu. 3DO'nun bir kolu olan Cyclone Studios tarafından geliştirilen motor, portal teknolojisi, 16-bit renk, ortama işlenmiş real-time karakter gölgeleri sunuyor ve Voodoo2 gibi en yeni 3D hızlandırıcılardan faydalanmak için optimize edilmiş.

3DO'nun başkanı ve CEO'su Trip Hawkins "Bir çok parlak mühendis bu motoru geliştirmek için üç yıl harcadı ve en yeni PC hardware özelliklerin tüm avantajlarına sahip oldu. *Requem* motoru yepyeni oyunların geliştirilmesine izin verecek ve biz de motorumuzu piyasada bir güç haline getirmek için başka geliştiricilerle çalışmak istiyoruz" diyor. Şimdilik bir lisansın ne kadara satılacağı hakkında birşey söylenmiyor.



Requiem, 3D motoru geliştiricilerin dolarları için rekabet eden diğer bir oyuncu oldu.

YAPIM AŞAMASINDA

Soldier

Başrolünü Kurt Russel'ın oynadığı filme dayanan *Soldier*, yayıncı SouthPeak Interactive şirketi için Gigawatt Studios tarafından geliştirilen bir 3D aksiyon oyunu. Oyun filmin uzantısı ve oyuncular, Russel'ın oynadığı Todd karakteri de dahil olmak üzere beş karakterden birinin rolünü alıyor. Altı level üzerine yayılmış 34 mekan var ve zaptedilmiş bilim adamlarını kurtarmak, düşman haberleşme ve ulaşım sistemlerini yok etmek ve göçmenleri düşman saldırısından korumak gibi görevler bulunuyor. Oyunda dört çeşit plazma tüfeği ve topu, üç çeşit roket fırlatıcı yanında çok sayıda silah kullanılabilecek. *Soldier*'ın 1999 yazında çıkması planlanıyor.



Soldier'da ki düşman güçleri size sahip oldukları her şeyle gelecekler. Buna tanklar ve robotlarda dahil.

Akolyte

Revenant'tan çıkan bu 3D aksiyon-adventure çok ilginç görünüyor. Siz tarihi Order of Mystics'de bir *Akolyte*'siniz. Mystics'in rolü, insanlığı uzak gezegenlerin tanrılarından korumak. Bu tip durumlarda sık sık rastladığımız gibi kötü tanrılar bir üçlü ittifak oluşturuyorlar ve dünyaya ulaşmalarını önlemek sizin işiniz. Her biri kendi dövüş tarzına, silahlarına ve büyülerine sahip dört karakter arasından seçim yapabilirsiniz. Oyunun 25 level'ına dağılmış, Yunan, İskandinav, Arap ve Çin mitolojilerinin bir karışımına dayanan 50'den fazla canavar olacak. Patentli oyun motoru OpenGL üzerinden 3D hızlandırıcı desteği sunacak ve Öklidyan olmayan dünyalara ve fantastik mekanlara izin veren bir çeşit portal tek-

Devamı 31. sayfada

kenan9593

Interplay'in Başı Dertte

Ünlü yayıncı personel azaltıp mali kaynak arıyor

PC oyun dünyasının önemli kurumlarından olan Interplay, yılın üçüncü çeyreğinde beklenenden daha kötü olarak net 15.1 milyon dolar kaybı olduğunu açıkladı. Şirket, dördüncü çeyrek sonuçlarının da bildirilenin çok altına düşmesinin beklendiğini söylüyor. Bu durumla mücadele etmek için Interplay, çalışanlarını azaltıyor, kaynak arıyor ve en önemlisi bazı projeleri askıya alıyor.

Interplay Başkanı Chris Kilpatrick; "Beklenenin altında çıkan finansal sonuçlar ve kısa vadeli gelirler sebebiyle şirket şu anda nakit ve likit para sıkıntısı çekiyor" diyor. "Buna yanıt verebilmek için geniş bir kredi çizgisine giriyoruz ve şirket için bir yeniden yapılanma programı gerçekleştiriyoruz."

Başkalarının gözünde bu, nakit para sıkıntısında oldukları, kredilerini maksimuma çıkardıkları ve bir grup insanın işini kaybedeceği anlamına geliyor.



Interplay'in son günlerdeki finansal sıkıntısı en azından bir oyunu askıya alınmaya ve belki de iptale götürdü: *Star Trek: The Secret of Vulcan Fury.*

Interplay'in yöneticisi ve CEO'su Brian Fargo; "Sezon boyunca finansal performansımız beklenenden fazla ürünün geri dönmesi ve f iyat indirimlerine göz yumulması gibi çeşitli faktörlerden etkilendi. Bunlar, *Fallout 2*'nin dağıtımının gecikmesi ve Wild 9'un (bir Play Station oyunu) beklenenden az satmasıyla birlikte kayıpta önemli bir paya sahip."

Merakla beklenen diğer iki Interplay oyunu *Earthworm Jim 3 ve Messiah*'ın çıkış tarihi önümüzdeki yılın ortasına atıldı ve bu da şirketin yılın dördüncü çeyreğindeki gelirini olumsuz etkileyecek.

Fargo, hala şirketinin yeniden sıçrama yapacağına inandığını söylüyor ve ilgili yatırımcılara destek sağlamak için elini cebine atarak buna inancını göstermeye dünden razı. "Şirketin ürün yelpazesinin kalitesine inanıyorum ve geniş bir kredi desteği için 5 milyon dolarlık bir garanti sağlamayı teklif ediyorum" diyor.

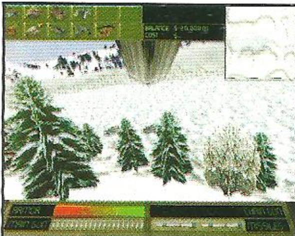
Bu arada bir oyunun zamansız ölümünü öğrendik. Interplay'e göre *Star Trek: The Secret of Vulcan Fury* açığa alındı. Ancak şirket içinden bir kaynak bize projedeki tüm geliştirme takımının işten çıkarıldığını söyledi. Yani "açığa alınma"nın asıl anlamı "ölüm" olabilir. Başka iptaller hakkında henüz resmi bir bilgi yok ancak biz sizi sürekli haberdar edeceğiz.

Crack dot Com Dağıldı

Geliştirici firma işi bırakıyor

Dave Taylor'ın şirketi Crack dot Com'un parası tükendi ve iflas etti. Daha çok side-scrolling aksiyon shooter'ı *Abuse* ile tanınan küçük geliştirici şirket, bir first-person aksiyon/real-time strateji oyunu olan *Golgotha* üzerinde çalışıyordu; ama bu kötü kaderli projeye ilgi gösteren bir yayıncı bulamadı.

Şirketin kapanmasıyla Taylor Golgotha'nın kaynak şifresini ve kaynaklarını halka açtı. Bu, oyun motorunu, dokularını, müziğini ve modellerini içeriyor. Taylor kendine bilgisayar sektöründe software ya da hardware mühendisi olarak yeni bir iş aramakla meşgul. Şirketin iptal edilen web sitesini *www.crack.com* adresinden ziyaret ederek istediğiniz tüm oyun ögelerini çekebilirsiniz.



Crack dot Com'un kapanışının ardından *Golgotha*'nın kaynak kodları ve diğer kaynakları kendini geliştirmeye çalışan oyun tasarımcılarına sunuldu.

Unreal 1.5

GT sıradaki **Unreal** oyununu çıtlattı

GT Interactive'in en son açıklaması daha çok ikinci sezonun f inansal sonuçlarıyla ilgiliydi (net gelir 1.4 milyon dolar) ama bu bizim ilgimizi çekmedi. Gelecekten bahsederken dördüncü sezon için *Unreal Tournament* isimli bir oyunun adının geçmesi bizim için daha önemliydi.

GT'den Alan Lewis'i arayıp şimdiye dek duyulmamış olan oyun hakkında biraz bilgi almak istedik ama o detay vermek için hazır değildi. *Tournament'ın Unreal 2* olmadığını ama aynı zamanda bunun bir genişletme paketinden fazlası olduğunu söyledi. Çok ilginç...

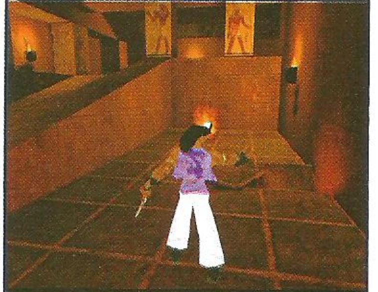


Unreal Tournament burada gördüğünüz orijinal *Unreal* motorunu kullanacak. Ancak bu tam bir devam oyunu değil.

Unreal Tournament hakkında daha fazla bilgi önümüzdeki birkaç hafta içinde gelecek. Dolayısıyla gelecek sayıda yer vereceğimiz daha detaylı bilgiler için gözünüzü dört açın.

29. sayfanın devamı

nolojisi kullanacak. *Akolyte* henüz yayıncısı hakkında bilgi verilmese de 1999'un ilk yarısında piyasaya sunulacak.



Akolyte'in her level'ındaki çevre ve yaratık tasarımı, antik mitolojilerden ilham alıyor.

Reah

Myst ve Riven gibi sakin adventure oyunların fanatiğiyseniz Project Two Interactive'in Reah'i sizin için biçilmiş kaftan. Siz, Reah gezegenindeki tatsız olayları bildirmekle görevli bir muhabiri oynuyorsunuz. Farklı bir gerçekliğe geçiş için bir transfer portalı yapmak amacıyla kurulan gizli bir askeri üssün varlığını öğreniyorsunuz. Siz ve bir araştırma ekibi portaldan geçerken, o sizi kapana kısılmış halde bırakarak ortadan kayboluyor. Bulmaca çözme yeteneğinizi kullanarak eve dönmek için ipuçları bulmanız gerekiyor. Reah'in graf ikleri çok hoş ve bulmacalar da tür olarak çok fazla *Myst* benzeri. Ocak ayı içinde oyunu bulabilirsiniz.

Apollo 18: The Moon Missions

Project Two Interactive'in bir başka oyunu olan *Apollo 18: The Moon Missions*, tam olarak bir "Astronot Simulasyonu" olarak tanımlanabilir. NASA'nın teknik yardımıyla geliştirilen oyun sizi bir görev için Ay'a gönderiyor ve uçmayı öğretiyor ve hatta aslına uygun bir eğitim kitapçığı içeriyor! Mission Control'le sürekli bağlantı halinde olacaksınız ama görevi başarmak ya da kendinizi sadece bir uzay molekülüne çevirmek sizin becerinize kalmış. Delta V motor ateşleyicilerini patlatmak, sistem yetersizlikleri ve girişte ızgara olmaktan sakınmaya çalışmak size çekici geliyorsa bu ay çıkacak *Apollo 18: The Moon Missions*'ı bekleyin.

PCG

Haber Özetleri

Huzur İçinde Yat Dwango

En eski online oyun şirketlerinden Dwango son veri paketini de yolladı. Finans eksikliği ve şu anda yan firmalarda çalışan geliştiricilerin, programlara destek sağlamadaki isteksizliği kapanma için öne sürülen sebepler. Dwango'nun CEO'su Robert Huntley şöyle diyor: "Biz kurduk ama onlar gelmediler." Dwango, ücretli bir dial-up servisti (bir tür BBS yani) ve Internet multiplayer oyunlarda güçlenmeden önce de başarı elde etmişti.

Volümetrik Vampirler

Jedi Knight takımının eski üyeleri Ray Gresko, Rob Huebner ve Ingar Shu tarafından kurulan Nihilistic Software çıkarmayı planladıkları oyunları *Vampire: The Masquerade* için kendi 3D motorlarını geliştirdiklerini açıkladı. Motor sadece donanım desteğiyle çalışacak ve ışıklandırma sis gibi en son efektlerin tümüne sahip olacak. Oyunla ilgili çok az şey açıklandı. Ancak bunun White Wolf'un Vampire evreninde geçen 3D, first-person bir RPG olacağını biliyoruz. Piyasaya ne zaman sürüleceği de açıklanmadı. Gelecek sayılarımızda kulağa hoş gelen bu oyundan daha fazla söz edeceğiz.

DK2 Ertelendi

Eğer 1999 baharında çıkacak olan *Dungeon Keeper 2*'yi şimdiden heyecanla beklemeye başladıysanız kendinizi bir şoka hazırlayın: Bullfrog, oyunun 1999 yazında çıkacağını açıkladı. Bu ek süre first-person motor üzerinde çalışma, geri plan hikayesini anlatan ögelerin zenginleştirilmesi ve 12 oyuncuya kadar destek veren multiplayer kodunun sıkılaştırılmasına harcanacak.

Mod Takımı

Extermities ismindeki yeni bir *Quake II* expansion paketi id software tarafından bir araya getiriliyor. Yeni paket Internet'ten bulunabilen ve son kullanıcılar tarafından yaratılan en popüler değişiklik ve eklentileri toparlıyor. Mod'lara diğerlerinin yanı sıra *Kick, Rocket Arena 2, Action Quake 2, Eraser Bot ve Jailbreak*'de dahil. Oyuncu modelleri, yüzeyleri ve deathmatch haritaları da ayrıca pakete dahil. Tüm mod'ların yazarları telif hakkı alacak.

Sierra Pes Etti

Birçok ertelemenin ardından *Sierra Baseball Pro 2000*'in iptaline karar verildi. Bu kararın sebeplerinden biri Sierra'nın yakında bünyesinde bulunduğu Cendant şirketine satılacak olması. Yine de asıl neden oyun kodunun düzeltilebilme noktasını aşmış olması. Sierra Sports'tan Dan Rogers şöyle diyor: "Eğer oyunu bitirebilsek bile sonunda elimizde ikinci sınıf bir ürün olacaktı. Tüketiciye ikinci sınıf bir ürün vermek hiç hoş değil." Yeni bir baseball oyunu için açıklanan bir plan yok. Ancak Roger'ın ek olarak Sierra'nın gelecekteki baseball oyunlarını sıfırdan inşa edeceği yorumu, meraklıları için küçük bir umut ışığı olabilir.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Nee? Yeni yıl mı geldi? Yani hangisi, nasıl? Yoksa bizim dışımızda işleyen bir zaman olduğu doğru mu? Biz *PC Gamer* evreninde yaşayanlar, dergide oturup çalışırken zaman birimi olarak sadece 'sayı'yı kullanıyoruz, şimdi dördüncü sayıyı yaşamamız gibi. Bilgisayarlarımızın başına geçince ise durum daha da basit(!): Öyle bir şey yok! Zaman bizimdir arkadaşlar. Biz ki *Return to Krondor*'ten *Fallout*'a sıçrayabilir, *Populous* ile zamanın başlangıcına dönebilir ve o meşhur *Apeiron*'ımızla olmayan bir zamanda at koşturabiliriz.

Neyse ki siz varsınız, neyse ki siz bizi anlıyorsunuz. Yani şu yukarıdaki paragrafı anneannenize yılbaşı mesajı olarak gönderdiğinizi düşünsenize, piyasadaki bütün UNICEF kartlarını tüketip insanları zor durumda bırakabilirdiniz. Evet, evet iyi ki siz varsınız.

1. *Half Life* .... Göksu, Gökhan, Mustafa
2. *Grim Fandango* .... Gökhan, Serpil, Güven
3. *Return to Krondor* .... Güven, Okan
4. *Wargasm* .... Göksu, Tuğbek
5. *Chaos Gate* .... Serpil, Tuğbek
6. *Fallout II* .... Güven, Serpil
7. *Delta Forces* .... Cüneyt, Kaan
8. *Railroad Tycoon* .... Tuğbek, Okan
9. *Sentinel Returns* .... Tuğbek, Gülçin
10. *Ultima Online: The Second Age* .... Göksu

EA ve Firaxis: Muhteşem İkili

Sid Meier, Jeff Briggs ve Brian Reynolds tarafından kurulan Fraxis Games ve Electronic Arts yayın anlaşmalarının iki oyunu daha kapsayacak şekilde genişletildiğini açıkladı. Orijinal anlaşma 1997'de çıkan *Sid Meier's Gettysburg!* Ve 1999'un ilk çeyreğinde çıkacak olan ve merakla beklenen *Sid Meier's Alpha Centauri*'yi içeriyordu. Meier şöyle diyor: "Electronics Arts, Firaxis Games için harika bir yayın ortağı. Bize yenilikçi ve temelden sarsıcı oyunlar hazırlama özgürlüğü tanıyor. *Alpha Centauri*'yi bitirip gelecek çalışmalarımıza başladığımızda bu ilişkiyi büyütüp genişletmeyi umuyoruz."



Yılın ilk çeyreğinde *Alpha Centauri*'nin piyasaya çıkmasının ardından, Electronic Arts, Fraxis'ten iki oyun daha yayınlayacak.

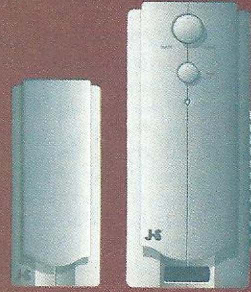
SESİNİ SONUNA KADAR AÇ!...



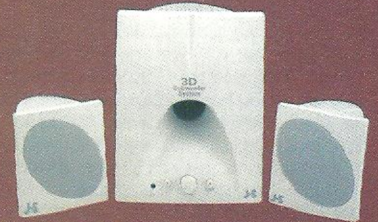

JAZZ JS-100
240Watt PMPO




JAZZ JS-300
500Watt PMPO




JAZZ JS-6901
550Watt PMPO



JAZZ JS-7901
600Watt PMPO





PCnet PC GAMER COMPUTER PLAYER ComputerLife ACTIVISION

Hey Hari Bu Gerçekten

Dünya televizyonlarının şu ünlü *South Park*'ı PC'ye geliyor... Ama en az programın kendisi kadar garip olan oynanışı ile. Herhalde onu en son "PC" sözcüğü ile anlatabilirdik. Colin Williamson, yılın en çok ses getirecek oyununa ilk kez sizin için göz attı ve bütün bunları başlatan iki adamla konuştu.

1995'in sonlarında, yapımcıları pek de ünlü olmayan kısa metrajlı bir çizgi film, Hollywood'da (ve de Internet üzerinde) hızla yayılmaya başladı. Oldukça dokunaklı olan *The Spirit of Christmas* adlı bu yapım, tüm hristiyanlık alemine, insanlığın ne olduğunu, noel tatilinin gerçek anlamını ve peygamberleri İsa ile Noel Baba kavga etse kimin kazanacağını bir kez daha düşündüren oldukça sanatsal bir olaydı.

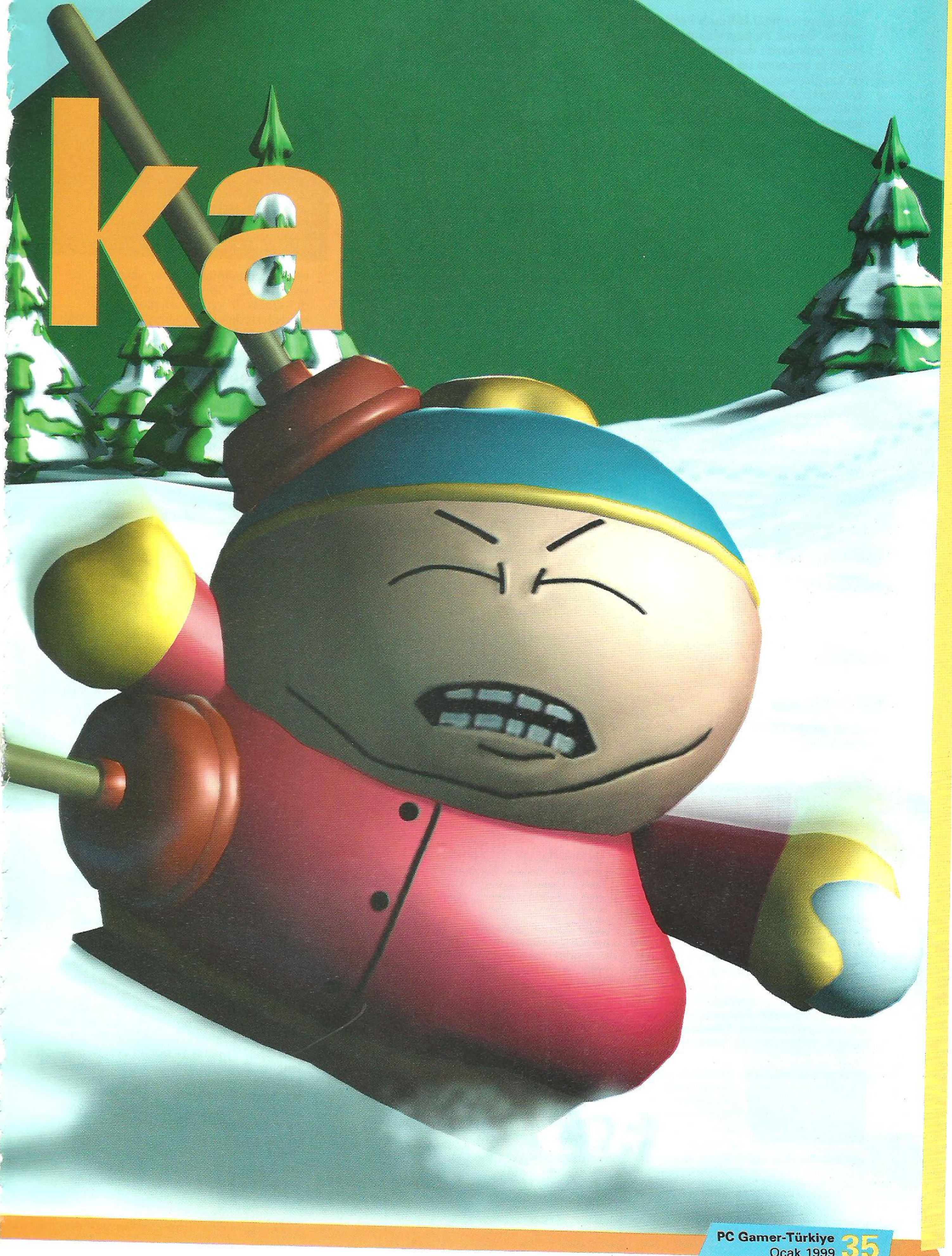
Spirit of Christmas'ı biraz "yumuşatarak" televizyon ekranına aktarmak isteyen kanalların sürekli peşinde koştuğu iki adam, yani Spirit'in yaratıcıları Trey Parker ve Matt Stone, en sonunda şovun bu denli popüler olmasını sağlayan içeriğinden ödün vermeden olduğu gibi yayınlamayı kabul eden Comedy Central adlı bir TV kanalıyla anlaştılar. Sonuçta ortaya çıkan *South Park* adlı şov, kablolu TV tarihinin en başarılı yapımlarından biri oldu ve Parker'la Stone'un adını ölümsüzleştirdi. Aynı zamanda şirin Kenny oyuncaklarından Cartman kalemtraşlarına kadar birçok ıvır zıvırın üretilmesine de zemin hazırlayan şov, yan ürünler bakımından *The Simpsons*'ı bile ezip geçti. Şu sıralar Paramount'tan çıkacak olan bir sinema filmi ve bir South Park albümü var. Üstelik artık...evet, böyle bir malzemeyi PC'ye taşımaları an meselesiydi zaten. Haydi o zaman, ponpon kulaklıklarınızı kafanıza geçirin...*South Park*'a gidiyoruz!

Başlangıç olarak...

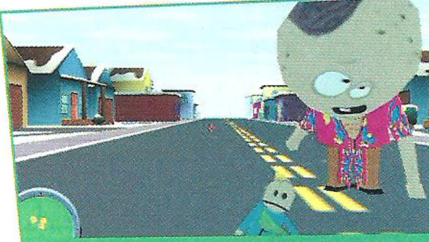
Geçtiğimiz Mayıs'ta düzenlenen Electronic Entertainment Expo adlı fuarda, konsol oyunları devi Acclaim, yeni lisansladığı *South Park*'ı tanıtan bir basın toplantısı düzenlemişti. Tepkiler çok çeşitliydi. Acclaim son zamanlarda *Forsaken* gibi güçlü PC oyunları üretmiş olsa da, TV ve sinema lisansları bakımından çok da parlak bir durumda değildi. Yine de dokuz ay gibi dar bir zamanda *South Park*'ın oyununu geliştirmeye kararlı olan Acclaim, proje için en sağlam ekiplerinden biri olan Iguana Entertainment'ı görevlendirdi. Geçmişte *NBA Jam*, *Turok: Dinosaur Hunter* ve *WWF Warzone* gibi başarılı oyunlara imza atan Acclaim, şovun kendisinden hiç de aşağı kalmayacak bir oyun yapmaya kararlı görünüyordu. Oyunun tamamlanmaya çok yaklaştığı şu günlerde, bu hedeflerine ulaşacaklarını şimdiden görebiliyoruz.

PC versiyonundan sorumlu olan Jeff Everett, son altı yılını Origin'in Wing Commander serisinde çalışarak geçirmiş değerli bir sanatçı. *South Park* gibi bir oyunu bir seneden az bir zamanda tamamlamak gerçekten de zor bir işti, ancak Everett ekibin çok sağlam olduğunu vurguluyor: "Şimdiye kadar çalıştığım en büyük ve en yetenekli ekibe sahibiz" diyor. Bunun yanında, *South Park*'ın yaratıcıları Stone ve Parker da oyunun geliştirme sürecinde çok yardımcı olmuşlar.

South Park'ın deli dolu, hatta bazen gerçeküstü dünyası sayesinde, ekibin beyin fırtınası seanslarında ortaya bir sürü ilginç fikir atılmış. "*South Park* gibi bir şey söz konusu olduğu için, tahmin edebileceğiniz gibi, yüz civarı değişik fikir çıktı" diyor Everett. "Son olarak beş farklı bölümde karar kıldık ve herbirine de birbiriyle ilişkili birer konu verdik. Yeşil ve parlayan bir kuyruklu yıldız gezegene doğru


ka

yaklaşıyor ve tabii ki South Park'ı tehdit ediyor. Üstelik bu kuyruklu yıldızın bu kadar yakınlarda dolaşması, bazı garip şeylerin olmasına da yol açıyor." Oyunda karşılaşacağınız olaylar arasında, en sevdiğiniz *South Park* karakterlerinin kötü kopyalarının ortaya çıkması ve yabancıların dünyayı ele geçirmek için



South Park'ın Big Gay Al gibi masum sakinleri, yabancı kuyruklu yıldızın etkileri yüzünden değişime uğramışlar. Şunun haline bir baksanıza!

inekleri kullanmaya çalışmaları gibi şeyler de bulunuyor. "Hikaye oldukça karmaşık, çünkü bu *South Park*... Hiçbir zaman mantıklı olmasını beklemeyin" diyor Everett. "Zaten sonunda Kenny de ölüyor."

Yeni bir boyut eklemek

South Park oyunundaki en büyük sürpriz, oyunun tamamen 3D olması. Orijinal eserin iki boyutlu olduğunu düşünürseniz, bu geçişin hiç de kolay olmadığını tahmin edebilirsiniz. Oyunu *Comedy Central*'ın iş istasyonlarından alıp uygulamak çok daha kolay olabilirdi. Sonuçta *South Park*'ın 2D animasyonları, *Alias* adlı bir Silicon Graphics yazılımı sayesinde dijital olarak yaratılıp hazırlanıyor. Ama Iguana ekibi oyuna yepyeni bir görünüm vermek istemiş.

"İşin en zor kısmı gerçekten 3D isteyip istemediğimize karar vermekti" diyor Everett. "Gerçekten zor bir seçimdi." *Quake II* için hazırlanan oyuncu modellerinden ilham almışlar ve oradaki silahlı ve kaba saba adamların yerine bizim şirin Kenny'leri ve Cartman'leri yerleştirmişler. Aldıkları tepkiler çok çeşitliymiş, ama 3D görünüşe geçişi sonuçta tüm ekip benimsemiş. "Herkes çok gülüyordu ve 'Şuna bakın! Cartman'in dizleri yok! Ama hala hareket ediyor!' ya da 'Boyunları olmadan kafalarını nasıl çeviriyor bunlar?' deyip gülmekten kırılıyordu" diyor Everett. "Ancak geçişte oldukça zorlandığımızı itiraf etmeliyim."

Comedy Central'ın videolarını referans olarak alan ekip, *South Park* karakterlerinin 3D modellerini çıkarırken çok uğraşmış. "Herşeyi 3D olarak hazırlayacağımıza karar verdikten sonra," diyor Everett, "yaptıklarımızı öncelikle Matt ve Trey'e yolladık. Onlar da 'Evet, ama Kyle biraz daha şişko' falan dediler. Bir süre sonra da zaten herşey yoluna girdi."

Everett'in dediği gerçekten doğru. South Park şehrinde dolaşan üç boyutlu Barbrady'leri ve Big Gay Al'leri görünce bunu anlıyorsunuz. *South Park* şehrini yaratırken de aynı özen gösterilmiş. Iguana ekibi, oyunu bize göstermek için şehrin haritasının küçük bir bölümünü çıkarttı. Şunu söyleyebilirim ki, Main Street'te dolaşmak dünyanın en zevkli işi!

Iguana, *Unreal* ya da *Half-Life* gibi oyunlardaki yüksek çözünürlüklü, ayrıntılı doku haritalarını es geçmeyi daha uygun bulmuş. Ancak aynı şovun kendisindeki gibi renkli bir görünüm yakalamayı başarmış. "Sanatçıların fazla ayrıntıya inmemelerini sağlamak çok zordu" diyor Everett. "'Çok iyi ağaçlar yapmalısınız, ama bunları yaparken yalnızca iki renk kullanacaksınız, çünkü *South Park*'ta böyle yapıyorlar' demek kolay değil! Hele yapmak hiç kolay değil."

Tabii ki yalnızca *South Park*'ın karlı caddeleriyle sınırlı kalmayacaksınız. "Bazı bölümler orta büyüklükte, bazıları ise alabildiğine geniş" diyor Everett. "*South Park*'ın üç caddesini içeren bir bölüm de var, dik bir tepede yaklaşık bir kilometrelik bir yokuş çıktığınız bir bölüm de..." Toplam 17 bölüm olması bekleniyor. Bunların arasında şehir dışındaki kırlarda geçen ve ölümcül hindilerin sizi beklediği bölümlerden, beyinleri yıkanmış ineklerin deliler gibi oradan oraya koşturduğu dev gibi bir UFO'nun içinde geçen bölüme kadar... En heyecanlısı ise büyük bir oyuncak mağazasında geçen bölüm (hatta mağazanın otoparkı daha da büyük): Burada delir-



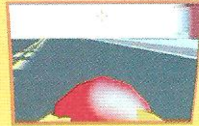
South Park'ın etkileyici filmlerinin hepsi de oyunun motoruyla aynı zamanda render edilmiş. Burada çocuklar, rastladıkları yabancı tencereye nasıl "saldıracaklarını" düşünüyorlar.

İşte "Silahlarınız"

Uslu South Park çocukları silah taşımadıkları için, daha sakin ve cici oyuncaklarla donanmışlar. Bunları aşağıda kısaca tanıtıyoruz:



Snowball: Ölümcül hindilere karşı tek savunma yolunuz. Verdiği hasar az, ama zaten sıkıştırılmış bir parça kardan ne bekleyebilirsiniz ki? Sarı renkli karın kullanıldığı ikinci ateş etme şeklini kullandığınızda hasar biraz daha artıyor, heh heh!



Dodgeballs: Masum çocukların önüne sunulan en kötü oyunun güzel özelliklerinden biri daha. Bu lanet şeylerden birini kafanıza yediğiniz zaman canınız çok acıyor. *South Park* cephaneliğinin vazgeçilmez bir elemanı.



Sponge Dart Gun: Şimdiye kadar yaratılan en güçlü Nerf silahını düşünün. Cephanenin köpükten yapılmış olması, yüzünüze yediğiniz zaman acı vermeyeceği anlamına gelmiyor tabii ki...



Plunger Launcher: Hemen herkesin, komiklik olsun diye kafasına bir pompa geçirip etrafta dolaşan bir arkadaşı olmuştur. Ama o asla kendimiz değilizdir. Pompaların nerede olduğunu biliyorsunuz. Pompalar çok ölümcül. Onları dikkatli harcayın.



Terrance and Philip Dolls: Sıkıca paketlenmiş bu bebeklerden birini çıkarın; fırlatıp atın ve ortaya çıkan yeşil gaz bulutundan alabildiğine uzaklaşın.



Warpo Ray: İki silah bir arada! Ateş etme modlarından biri rakiplerinizi küçültüp yavaşlatıyor ve onları ezmenizi kolaylaştırıyor. İkincisi ise düşmanlarınızı küçücük parçalara ayırıyor. Keşke lise birinci sınıftayken bunlardan bir tane olsaydı...



Sniper Chicken: South Park, kümes hayvanlarıyla dehşet saçmanızı sağlayan ender oyunlardan biri. Tavuğu ezerek kıçından patlayan bir yumurta fırlatmasını sağlıyorsunuz.



Cow Launcher: Orta boy bir büyükbaş hayvanı alın, büyükçe bir silahın namlusuna sürün ve milleti bununla vurun. İsterseniz gülün, ama inekler ağır hayvanlar ve üzerinize indikleri zaman canınızı acıtıyorlar. Bu silahı iyi kullanabilmek için biraz deneyim kazanmanız gerekiyor.

Bütün bunlara ek olarak *South Park*'ın multi-player modunda, dünya televizyonlarından tanınıp sevilen bütün karakterler var. Şunlardan istediğinizi seçebiliyorsunuz:

- Cartman
- Stan
- Kyle
- Kenny
- The Alien
- Big Gay Al
- Ned & Jimbo
- Dr. Mephisto
- Ms. Cartman
- Ike
- Pip
- Wendy Testaburger
- Chef
- Mr. Mackey
- Mr. Garrison
- Terrance & Philip
- Starvin' Marvin
- Jesus
- Satan
- Santa Claus



İşte burada film kopuyor! Oyunun en heyecanlı yeri. Kontrolden tamamen çıkmış oyuncaklarla dolu dev gibi bir oyuncakçı dükkanı.

miş oyuncaklar sürüler halinde üstünüze saldırıyorlar!

Üzerinize doğru gelen kuyruklu yıldızın saçtığı radyoaktif ışınlar, South Park sakinlerinin genetik yapılarını değiştirmiş ve sonuçta ortaya Officer Barbrady'nin, Jimbo'nun, Dr. Mephisto'nun ve hatta sevimli Big Gay Al'in vahşi kopyaları çıkmış. Bu kötü karakterlerden her birinin ilginç birer saldırı şekli var: Mesela Big Gay Al, ikinci kafasından parçalar koparıp yere atıyor ve bunların içinden yeni kopyalar türüyor. Tepenizde UFO'lar uçup duruyor ve üzerinize patlayan inekler atıyorlar. Oyuncak mağazasında geçen çatışmada da birçok ilginç düşman var: Minicik tanklar, RC arabaları, etrafınızda vızıldayan ve vurması çok zor olan uçaklar gibi. Kötü bebeklerin William Peter Blady'yi andıran bir şekilde "mama!" diye bağırmaları sizi yanıltmasın. O güzel suratlarını 180 derece döndürüp üzerinize iğrenç yeşil bir sıvı kustuklarında sizin için çok geç olabilir.

Oyuncaklar

İyi bir 3D shooter'ın tıka basa dolu bir cephaneliğe ihtiyacı vardır, üstelik *Turok*'u hazırlayan ekip de geçmişte yaptığı yaratıcı ve özgün silah tasarımlarıyla haklı bir üne sahip olmuştur. Ancak altı yaşındaki veletlerin eline "Cerebral Bore" gibi bir silah tutuşturmak, Comedy Central'a çok da cazip gelmemiş. "Manyakça şeyler yapan bir sürü çocuk var, bu yüzden büyükler için biraz yumuşatmak zorunda kaldık" diyor Everett. "Ama böylesi çok daha zevkli oldu. Aklımıza bile gelmeyen şeyler elde edebildik. Mesela bazuka koysaydık, oyundaki en komik şeylerden biri olan 'inekatar'ı kullanamazdık. Silahın namlusuna ineği yerleştirip insanların üzerine atıyorsunuz."

Atabileceğiniz bu büyükbaşa ek olarak, etrafta sürüyle Terrance and Philip bebekleri bulacaksınız. Bunlar şiddetle gaz çıkarıyor ve gaz bulutunun yakınına gelenlerin canını fena halde yakıyorlar. Ayrıca çevrenizde bir sürü zıplayan top var ve zıpladıkları zaman mükemmel bir ses çıkarıyorlar. "Bizi zorlayan şey, onlara zarar vermeden diğer oyunculara zarar vermenin daha iyi yollarını bulmaktı" diyor Everett.

Silahlardan çoğunun ikinci bir ateş etme şekli daha bulunuyor. Bunların en ilginçlerinden biri de bildiğimiz kartopu: Yere düştükten hemen sonra bir fermuar sesi duyuyorsunuz, ardından karın üzerine bir şeyler damlıyor ve sıkıştırılmış sarı bir kartopu fırlıyor. Sonucu artık siz düşünün...

Çok nefis görünen Cheesy Poof'lar sayesinde sağlığınızı artırabiliyorsunuz. Hele herkesin favori gevezesi Mr. Hankey'e rastlarsanız yaşadınız. 'Hidey, ho!' diye bağırıp etrafınızda dört dönen bu yaratık, düşmanlarınıza oldukça fazla zarar verebiliyor.

Biplemek ya da biplememek

South Park, oldukça küfürlü ama bir o kadar da gülünç olan diliyle ünlüdür. Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda deli gibi fazla ses efekti ve ses örneği bulunuyor. Iguana ekibi yüzlerce laf, alaycı ve lanetleyici söz üretmiş; sonra da Stone ve Parker ile bir kayıt oturumu yapmış. "Matt ve Trey'e, insanların vuruldukları zaman söyleyecekleri sözlerin listesini verdik" diyor Everett. "Onlar da kendileri 20'şer tane daha eklediler. Bazı tekrarlar oldu, bu yüzden aynı lafları ses tonunu değiştirerek kullanabildik." Çok fazla sayıda olan ses örnekleri, oyunun konsol versiyonuna giremediyse de, PC'de böyle bir sınırlama yok. "Nintendo versiyonuna bütün sesleri koyamadılar. Biz de 'Sorun değil, bize verin!' dedik" diyor Everett. Arayüz de aynı derecede etkileyici, mouse'la her tıklayışınızda iğrenç bir gaz çıkarma sesi geliyor.

Ama asıl soru şu: *South Park*'taki konuşmalar sansürsüz mü olacak? Yalnızca size göz kırparak oyunda birçok hilenin olacağını söylemekle yetineceğiz. "Comedy Central, kendilerinin tabi olduğu yayın standartlarına bizi de uydurmak istedi" diyor Everett. "Sansürsüz olarak ilk dinlediğimizde 'Vay be, bu harika!' falan dedik, ama bip sesleri koyarak sansürlemek zorunda kalacağımızı duyduğumda çok üzüldüm. Aslında düşündüğüm kadar da kötü değildi, çünkü hala kulağa çok komik geliyordu. Sonuçta ne demek istedikleri anlaşılıyor." Cartman'i kartopuyla vurup da size ettiği üç beş lafı duyduğunuz andan itibaren kendinizi gülmekten alıkoyamıyorsunuz. Anlam olarak her şey serbest; ama küfür düzeyine gelince, onlar orijinal *Spirit of Christmas* ayarında olacak.

Oyunun müzikleri de *South Park*'a yakışacak derecede özgün ve deli dolu. Stone ve Parker da müzikleri çok beğenmişler. "Redbook Audio" standartının kullanılması sayesinde, oyun sırasında istediğiniz herhangi bir CD'yi de dinleyebiliyorsunuz (mesela Everett AC/DC'yi tercih ediyor).

Aman Tanrım, Kenny'yi öldürdüler!

Ne yazık ki, *South Park*'ın ölümsüz "kayıp ve yoksul gençlik" sembolü Kenny ölüyor. Hem de birçok kez. "Bunu her bölümde bir kez yapmayı düşünüyorduk," diyor Everett, "ama bazıları hiç uymadı. Her bölümde herkes Kenny'yi öldürmeye çalışıyordu. Çok da abartmak istemedik; ama Kenny birçok farklı şekilde ve hiç uyarı olmadan ölüp duracak."

Görev açıklamalarını yapan Chef (funk ustası Isaac Hayes tarafından seslendiriliyor), çok şehvetli bir sese sahip. "Chef, olup bitenleri kısaca açıklıyor ve neler yapmanız gerekiğini söylüyor" diyor Everett. "Sonra da hepinizin ne kadar deli olduğunu söyleyip çenenizi kapamanızı buyuruyor. Her bölümde Chef'in konuştuğu veya çocukların kendi aralarında laklak ettikleri kısa filmler var. Chef'in otobüs durağındaki arabada konuşmasından tutun da, kafeteryaya kadar bir sürü mekan var." Bütün bu



Chef, uzun arabasıyla yaklaşıyor ve çocuklara görev hakkında bilgiler veriyor.

ara sahneler motorun içinde render edilecek ve oyunun akışına mükemmel uyum sağlayacak. "En başta TV'deki gibi iki boyutlu yapalım demiştik," diyor Everett. "Ama böylesi bütün duyguyu yok edecekti. Üç boyutla başladık, öyle devam etmek en doğrusu."

South Park, Turok 2 motorunun bir türevini kullanıyor, ancak tabii ki motorun kodunda bir ton değişiklik yapılmış. Bazı özellikler geri çekilmiş veya tamamen kaldırılmış. Konsol versiyonundaki herhangi bir aksaklık anında yok edilecek, çünkü Everett'in bir PC oyunu yapması gerekiyor, konsol oyununu dönüştürmesi değil... "N64 ve PC sürümlerini aynı anda geliştiriyoruz" diyor Everett. "PC pazarında kabul görmeyen bir şeye rastladığım anda 'Hayır, bunu kullanamayız' diyorum. Bu sistem aslında aptalca, zaten kimse sevmiyor! PC oyuncuları bir oturuşta beş saat oyun oynamıyorlar ki... Zamanları olduğunda oynuyorlar, sonra işlerine geri dönüyorlar, zamanları boşalınca yine oynuyorlar. Farklı bir mantık bu..." Çok doğru!

PC'de yapılan değişikliklerin arasında Direct3D sayesinde birçok 3D kartın desteklenmesi ve Glide yardımıyla verilen 3Dfx desteği de bulunuyor. Sonuçta ortaya son derece düzgün 3D görüntüler çıkacak gibi görünüyor. Eski bir Voodoo kartına sahip Pentium 233 sistemde oyun, saniyede 70 karenin altına düşmüyor, bu da fazlasıyla yeterli. Ancak *South Park* yalnızca donanım desteği verecek gibi görünüyor. Bugünlerde bir yazılım renderer'ı ile uğraşmak hiç de çekici (veya gerekli) değil.



Selam çocuklar! Chef, 1970'ler tarzındaki evinde poz verirken en sevdiği şarkı olan "Chocolate Salty Balls"u söylüyor.

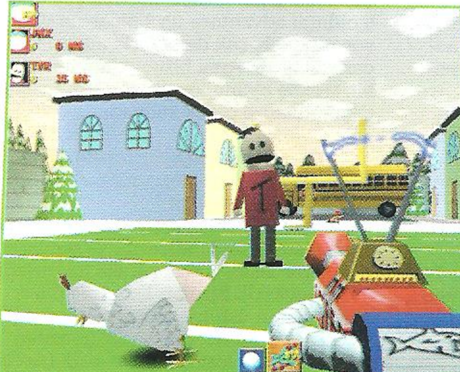

Stan, *South Park*'ın karlı ortamlarına tepeden bakıyor. Ekranın sol alt köşesindeki radar sistemine dikkat edin, yakınınızdaki kötü kişileri buradan görebilirsiniz.

Multi-play

South Park bir 3D shooter olduğu için, oyunun iyi bir multi-player modunun olması da tabii ki bekleniyor. "Kendi multi-player oyunumuzu kendimiz yazdık, çünkü 'server migrating' kullanmak istiyorduk" diyor Everett. *South Park*'ta, acemilerin bile yakınlarındaki sunuculara sorunsuz bir şekilde bağlanabilmelerini sağlayacak *GameSpy* benzeri bir arayüz bulunacak.

Seçebileceğiniz karakterler de yalnızca dört kafadardan ibaret değil. *South Park*'ın toplam 24 tane farklı karakteri, DeathMatch modunda karşınıza çıkıyor. Hatta seçebileceğiniz karakterler arasında İsa'nın ve Noel Baba'nın da bulunması sayesinde, *The Spirit of Christmas*'ın o ünlü çekişmesini sonlandırma şansınız da olacak.

Stan, Kyle, Cartman ve Kenny tek kişilik oyunda aynı özelliklere sahip olsalar da, DeathMatch oyunlarında karakterler iyi dengelenmiş, ancak farklı özelliklere sahipler. "Farklı karakterler farklı miktarlarda yara alabilecekler" diyor Everett. "Mesela Ike ile oynarken oldukça güçsüz kalacaksınız; ama Ike'ı vurmak çok zor, çünkü zaten minicik. Oyunu bir süre oynadık ve farklı karakterlerin nasıl hareket edeceklerini ayarladık."


"Philip, sanırım gaz çıkaracağım!" Eğer siz de yarım saatlik Terrance and Philip Special'dan benim kadar nefret ettiyseniz, bu iki İngiliz'e hadlerini bildirirken oldukça fazla zevk alacaksınız.

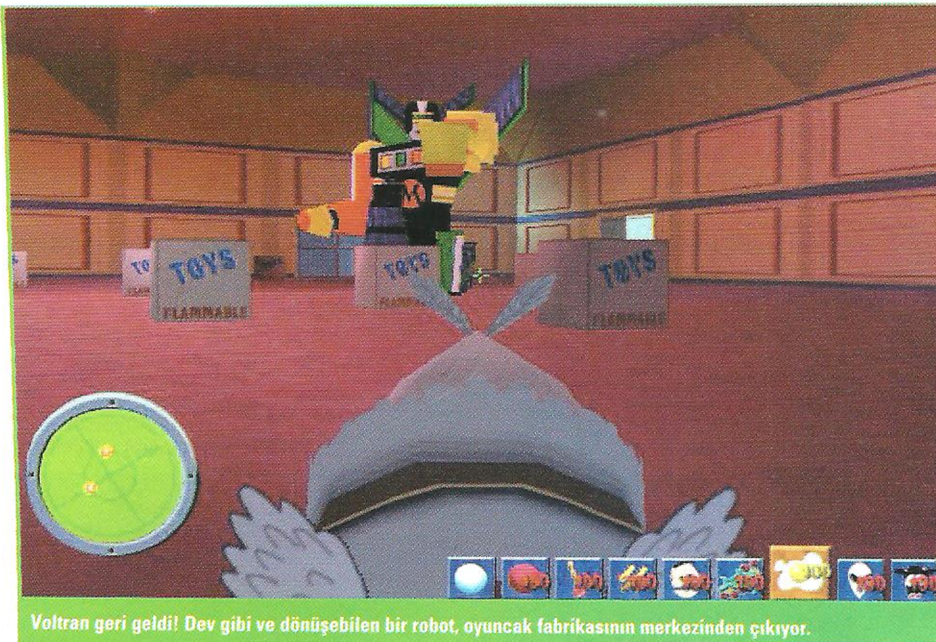
Tabii buradaki DeathMatch, alıştıklarınızdan çok daha hafif. Mesela Eric Cartman bir inek tarafından vurulduğu zaman kan revan içinde yere serilmiyor, yalnızca sinirden küplere biniyor ve "Screw you guys, I'm going home" diyerek gidiyor. Karakterlerin bütün lafları otomatik olarak ayarlanıyor, iyi bir kartopu atışından sonra milletin birbirine küfür etmesini duymak çok zevkli.

Toplam 25 tane çok oyunculu bölümde, farklı oyun türleri de bulunacak. Herkesin tek olduğu ya da takımların savaştığı oyunların yanı sıra daha birkaç farklı oyun türü üzerinde halen çalışılıyor. "Sizi küçülten bir silah kullanmayı bile düşündük" diyor Everett. "Oyun alanını ekose gibi kaplayan ışınların olduğu bir bölüm yapmayı düşünüyoruz. Bu ışınlara değdiğiniz anda minicik olacaksınız. Buna Kick the Baby adını taktık. Garip bölümlerimizden biri bu..."

Yine üzerinde çalışılan başka bir fikir de, belli bir nesneyi haritanın kendinize ait tarafında tutmanızı gerektiren garip bir futbol oyunu. "Başka her şeyi paketleyip bir kenara atıyoruz, böylece programcıların ilginç fikirleri ya hayata geçiriliyor, ya da kaldırılıp atılıyor."

Şimdilik ekip bu ay içinde oyunu piyasaya sürmeye uğraşıyor ve plana tam olarak uygun gidiyorlar. *South Park*'ı bu kadar sıkışık bir zaman içinde hazırlamak çok yorucu olsa da, bütün takımın bu eseri çok sevmesi sayesinde her şey kolaylaşmış. "Neyse ki herkes projeyi çok seviyordu, ne kadar yorulduğumuzu fark etmedik bile... Ama herhalde eşlerimiz aynı fikirde değiller" diyor Everett.

Evet, bu tatil sezonunda *South Park*'a bir gezi yapmaya hazırsanız, oldukça eğleneceğinizden emin olabilirsiniz. Yalnızca o sarı karlara dikkat edin, yeter...



Voltran geri geldi! Dev gibi ve dönüşebilen bir robot, oyuncak fabrikasının merkezinden çıkıyor.

Gülmek için Oynamak

ANNE BABALAR DİKKAT!
Müstehcen dil içermektedir ve küçükler için hiç de uygun değildir!

Trey Parker ve Matt Stone, *South Park* ile bir televizyon fenomeni yarattılar. Hem de *Quake, Duke Nukem* ve *Warcraft II* maratonlarının arasında... Colin Williamson onlarla, yeni South Park projesini ve PC oyunlarına olan düşkünlüklerini konuştu.

PC GAMER: Sizin PC ve video oyunlarına deli olduğunuzu duyduk.

Trey: Kesinlikle! Doğrusunu söyleyeyim, bir oyun almadan önce *PC Gamer*'daki açıklamasına bakarım. Fikirlerine güvendiğim tek dergi. Eğer bir oyunun berbat olduğunu söylüyorlarsa o oyunu oynarım ve büyük ihtimalle onlara katılırım. *PC Gamer*'ı dört senedir takip ediyorum.

Bu harika! Evde ne tür oyunlar oynamaktan hoşlanırsınız?

Trey: Evde hep PC ıvır zıvırıyla takılıyoruz. Her zaman en son çıkan şeyleri bulundururuz. Her seferinde birimiz dışarı çıkıp bir sonraki oyunu alırız ve sonra sırası gelen gider. *South Park*'a başladığımızda, PC tabanlı bir projeydik ve büromuzda hepsi birbirine bağlı olan altı tane bilgisayar vardı, tabii ki hepsinde de *Duke Nukem*! Akşamüstü beşe kadar falan çalışır, sonra da sabahın ikisine kadar multi-player *Duke* oynardık. Hikaye departmanı her zaman en son oyunları alıyor, çünkü dükkanlarla çok iyi ilişkileri var. *Unreal*'ı atlattıktan sonra başımıza bir de *Commandos* çıktı.

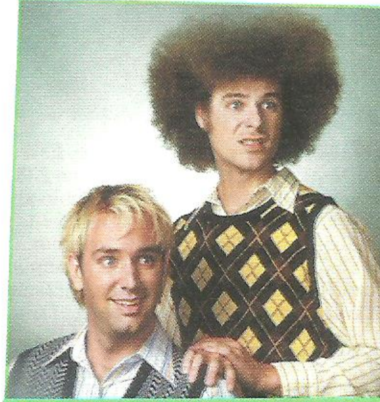
Matt: Bende normal bir Dell 400MHz makina var; sanırım ihtiyacım olandan çok daha fazlası. Ama sadece yazı yazmak için kullanıyorum. Elimde *Unreal* ve *Need for Speed* gibi birkaç oyun var, ama video oyunu oynamak istediğimde *Wayne Gretzky's Hockey* oynuyorum.

En sevdiğiniz oyun türleri neler?

Matt: Spor oyunlarını ve first-person shooter tarzı oyunları çok seviyorum. Başka türleri pek oynadığım söylenemez. Bence bilgisayar oyunlarında strateji, düşünüp kafa patlatma gibi saçmalıklar olmamalı. Benim için varsa yoksa anlık refleksler, mesela basketbol oynamak gibi.

South Park oyunu tamamlanmak üzere. Neler hissediyorsunuz?

Trey: En çok hoşuma giden şey, animasyon stilimizi olduğu gibi alıp hemen bir oyun oluşturma yoluna gitmemeleri. Onu bambaşka bir noktaya getirdiler ve gerçekten çok iyi oldu. Uzun zamandır iki boyutlu olarak görmeye alıştığımız karakterleri üç boyutlu olarak görmek harika birşey.



Trey Parker ve Matt Stone... South Park'ın yaratıcıları, uslanmaz DeathMatch oyuncuları ve PC Gamer okurları... Sizce de çok sevimli değiller mi?

Matt: Bence de harika oldu! Bize bir beta sürümünü getirdiler ve oynamaya başladım; bir süre sonra ise işime geri dönemez hale geldim! Oynaması çok zevkli ve kolay, üstelik şovun ruhunu olduğu gibi taşıyor. DeathMatch ise gerçekten çok iyi; silahlar harika yapılmış. Comedy Central'ın, çocukların eline gerçek silahlar vermemesini anlayabiliyorum. Bu yüzden Iguana da ölümcül olmayan silahlar ortaya çıkarmış. Bazıları o kadar özgün ki kopyalanmaları imkansız: Mesela Cow Launcher ve Sniper Chicken gibi. Silahların tasarımı gerçekten çok yaratıcı.

Oyunun tasarımı üzerinde hiç etkiniz oldu mu?

Trey: Evet, kesinlikle. Aslında "Hadi bir first-person shooter yapalım" diyen de bizdik. Kalkıp da bir adventure oyunu yapmak istemedik, çünkü kapıyı açmak için mavi anahtarı bulmanız gereken oyunlardan nefret ediyoruz. O zamanlarda, Acclaim toplantı için geldiğinde, deliler gibi *Goldeneye* düşkünüydük ve büyük ekran bir TV'de dört kişiyle split-screen olarak oynuyorduk. O zamanlar hep "Hadi *Goldeneye* oynayalım, ama *South Park* tarzında!" derdik. İşte tam o zaman, bize *Turok*'un devamını yaptıklarını ve birden fazla kişiyle de oynanabilen bir first-person shooter için yeni bir motor yaptıklarını söylediler.



Tek kişi olarak oynarken buradaki dört taneyi; multi-player olarak oynarken ise sayıları 20 civarında olan veletlerden istediğinizi kontrol edebilirsiniz.

Biz de kabul ettik.

Matt: Temel olarak konuyu onlar yarattı. Biz de birkaç değişiklik yaptık. Mesela oyunun bir yerinde çocuklar kendilerini paraya fazla kaptırıyorlardı, bundan hoşlanmadık. Sonuçta onların hikayesi, ama bazı yerlerini biz değiştirdik. Yani, yaptıkları şeyleri önümüze getirdikleri ve bizim de "evet" veya "hayır" dediğimiz bir süreçten geçildi.

Peki son yaratıcılar olarak yasal haklar sizde mi bulunuyor?

Trey: Evet, bizde. Artık dönüp bakmadığımız bir sürü yan ürün var, o kadar çoklar ki... Oyun konusunda da hiçbir zaman "Bunu nasıl yaptığınızı biliyoruz" gibi bir şey demedik. Sadece onları rahat bıraktık ve işlerini yaptılar. Biz büyük oyuncularız; sanırım onlar da böyle olmamızdan hoşlandılar. Bir sürü toplantı oluyordu ve her şeyi getirip önümüze koyuyorlardı. "İnsanlar şöyle şeyleri oynamaktan hoşlanıyorlar ve nedeni de şu..." şeklinde. Bunları görür görmez hiç düşünmeden "First-person shooter!" dedik. Bu dili anlamamıza ve ne istediğimizi bilmemize çok sevindiler. Ayrıca bir yıllık sürenin gerçekten çok kısa olduğunu da onlar sayesinde anladık, bu yüzden de "Aman her şey mükemmel olsun" falan demedik. Eğer hikaye akışının çok önemli olduğu adventure türü bir oyun yapıyor olsaydık, çok daha fazla uğraşmamız gerekebilirdi. Ama bizimki tam anlamıyla bir arcade oyunu, onun için aşırı incelikli düşünmemize gerek kalmadı.

Oyundaki konuşmaların ne kadarını siz yazdınız ve Iguana bunlardan ne kadarını kabul etti?

Trey: İlk versiyonda, gerçek şovdan alınma sesler kullanılıyordu ve bunların büyük bir kısmı şovda sürekli tekrarladığımız şeylerdi. Bize bir liste yolladılar, bazı şeylerin üstünü çizip gerekli değişiklikleri yapacaktık. Ama sandığımızdan çok daha fazla kişi işin içine girdi (Acclaim'deki çok sayıda insan South Park hayranı zaten) ve hepsi de şovda kullanılan dili çok iyi biliyorlardı. Zaten ortaya çıkan fikirler birbirine çok yakındı.

Matt: DeathMatch olayı için ise bize ihtiyacımız olan her şeyi verdiler; bunları ister olduğu gibi kullanıyor, ister kafamıza göre değiştiriyorduk. Bölüm aralarındaki filmleri için de onlar ilk taslağı yazdılar, biz de ikincisini...

*Bilgisayar oyunları arasında "assf**ker" lafını ilk kullanan oyun sizinki mi peki?*

Trey: [Gülüyor] İşe başlarken bu büyük bir sorundu aslında. Bize şöyle dediler: "*Bilirsiniz Nintendo bu konuda biraz hassastır.* Şova sadık kalacak bir oyun yapmak istiyorsak PC sürümünü beklememiz

> **"Yeni bir *South Park* oyunu için can atarız, ancak sanırım bambaşka fikirler ve bambaşka bir motor kullanırdık. Şu anda first-person shooter tarzındaki *South Park* ile uğraşıyoruz. Bakarsınız ileride *F-15 Strike Eagle South Park* falan çıkar."**
>
> —Trey Parker

gerekecek." Biz de: "O zaman Nintendo oyununu bile yapmayalım, ne değeri kaldı ki?" dedik. Oyunu buraya getirdiklerinde oynamaya başladık ve birkaç dakika içinde herkes gülmekten çatladı, çünkü o veletleri konuşurken duymak ve rahat davranmalarını görmek çok güzeldi. Benim en çok sevdiğim şey Cartman'e sataşıp onu çileden çıkarmak!

"Büroda oldukça fazla *Quake II DeathMatch* oynuyoruz. Burada oldukça geniş bir ağ kurduk, *South Park* filmi için hazırlanan ağı da kullandığımızda aynı anda 20 kişiyle falan DeathMatch yapabiliyoruz."
—Matt Stone

Oyunda İsa'nın ya da Şeytan'ın olmamasının bir sebebi var mı?

Matt: Sanırım İsa ve Şeytan PC sürümünde olacak.

Trey: En son duyduğumda, oyun piyasaya sürülmeden önce İsa'yı koymaya çalışıyorlardı. Sanırım bu hala mümkün, ama yapsalar bile bu gizli bir şey olacak.

Peki ya tanrı modu?

Trey: Kesinlikle.

Oyunların Entertainment Software Ratings Board (ESRB) tarafından puanlanmasına ne diyorsunuz?

Trey: Bence çok komik, albümlerin kritiğinin yapılmasına benziyor çünkü. Kimse kulak asmıyor ki onlara! O puanlara sadece *Unreal* türü bir oyun (yani vahşi first-person shooter'lar) satın alırken bakıyorsunuz, eğer üstünde "Mature" etiketi yoksa zaten kimse almıyor ki!

Matt: Bence o puanlamalar ve çıkartmalar hiçbir işe yaramıyor, yalnızca satıcıya "Bakın, anne babalar olarak sizleri uyarmıştık" deme hakkı sağlıyor. Ve ister istemez şunu da düşünüyorum, o çıkartmalar sayesinde yaratıcı insanlar çok daha serbest davranabiliyor; sonuçta kendinizi korumuş oluyorsunuz. Aslında bence bütün anne babalar kendileri sağlayabilirler bu korumayı. Birçok ebeveyn, bilgisayar oyunlarının hala Pac-Man ayarında olduğunu düşünecek kadar salak. Bence yetişkinler, oyunların oldukça vahşi olabileceği gerçeğini görmeli ve bunu gördükten sonra kendi kararlarını kendileri verebilmeliler.

EA'in Thrill Kill projesini iptal etmesi konusunda koparılan gürültü hakkında neler düşünüyorsunuz?

Trey: Sanırım yakın zamanda (Japonlar bunu zaten öğrendiler), bilgisayar oyunlarındaki ve TV'deki şiddet yüzünden katiller falan ortaya çıkmadığını öğreneceğiz. Benim gibi insanlar *Duke Nukem* gibi bir şey hazırladıklarında köşeyi dönüyorlar. O zamanlar insanlar "Şuna bak, herif ne dedi... Şu striptizcilere bak, gömleklerini çıkarıyorlar!" falan diyorlardı. Bunlar sınırları zorlayan şeyler ve herkes bunları istiyor. *South Park* için de durum aynı, her şey ölümüne komik! Bir gün gelecek, her şeyi olduğu gibi kabul edip artık onlardan rahatsız olmamayı öğreneceğiz ve çok daha mutlu bir toplum olup çıkacağız. Henüz çok tutucu bir ülkeyiz.

Peki Wal-Mart veya Kmart gibi büyük zincir mağazaların oyunu reddetmesinden korkmuyor musunuz?

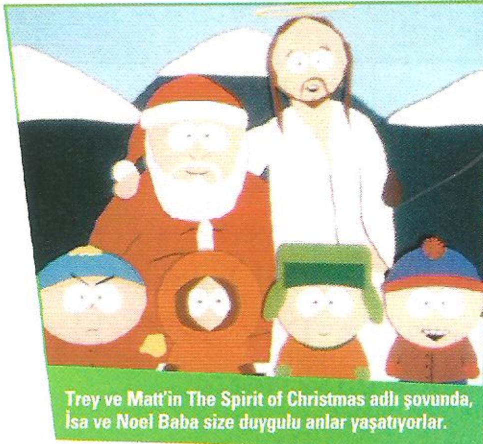
Trey: Hayır, bu umrumuzda bile değil. Zaten *South Park*'ın bütün esprisi bu ve çok işe yarıyor. *Spirit of Christmas* işi ciddiye bindiğinde, çok daha büyük TV kanalları bize "Dili biraz yumuşatırsanız programınızı yayınlarız, böylece şimdi Comedy Central'dan aldığınız paranın on katını kazanırsınız" dediler, ama bunlara kulaklarımızı tıkadık. Şovun olması gerektiği gibi yapılmasını istiyorduk ve sonuçta böylesi çok daha iyi oldu. *South Park*'ı o kanallardan birine vermek büyük hata olurdu. Dersimizi çok iyi aldık, Wal-Mart veya Kmart oyunumuzu istemezlerse istemesinler! Zaten onlar gibi mağazalarda oyunumun satılmasından utanırdım. Onlardan hiçbir şey satın almıyorum ki! Bize doğru gelen şeyleri yapıp ortaya koyuyoruz, onlardan ne kadar para kazanacaklarını şirketler düşünsünler.

South Park'ın açılışı da oyunun motorundan yararlanılarak yapılmış. Milletin etrafta "Howdy, neighbor!" diyerek dolaşmasını izlemek çok keyifli.

En sevdiğiniz birkaç oyunu öğrenebilir miyiz?

Trey: Her zaman için dönüp dolaşıp geldiğimiz nokta, Nintendo'da dört kişilik *Wayne Gretzky's Hockey*'dir. Bunu bir buçuk senedir sürdürüyoruz. *Warcraft II* çıktığında "Artık tamam, benim için bütün zamanların en iyi oyunu bu" demiştim. Zamanla bir sürü müthiş oyun çıktı ve o eskidi. Aslında çok fazla oynamıyorum, ama iyi bir oyuna rastlarsam suyunu çıkarana kadar başından kalkmam.

Matt: Büroda oldukça fazla *Quake II* DeathMatch oynuyoruz. Burada oldukça geniş bir ağ kurduk, *South Park* filmi için hazırlanan ağı da kullandığımızda aynı anda 20 kişiyle falan DeathMatch yapabiliyoruz. Arada 7-8 kilometrelik bir mesafe var, ama ISDN hattımız olduğu için herşey çok iyi çalışıyor. İlk çıktığından çok fazla *Duke Nukem* oynamıştım. Elimden Commodore 64 ve Apple II Plus gibi makinalar geçtiği için, *Wizardry, Ultima II* ve *Deadline, Wishbringer* gibi Infocom oyunları vardı. Bütün bu ıvır zıvırların hepsini oynardım. Hatırladığım kadarıyla *Wizardry* çok uzundu, hemen her gün arkadaşımın evine gidip ancak kısa bir bölümünü oynayabilirdim.



Trey ve Matt'in The Spirit of Christmas adlı şovunda, İsa ve Noel Baba size duygulu anlar yaşatıyorlar.

South Park Quake'ten ne haber?

Trey: Comedy Central, "Tamam, bir oyun yapacağız" dediğinde Acclaim ile bir anlaşma yaptılar. Sonra birileri Net üzerinde *South Park Quake*'e rastladı ve tabii ki Comedy Central "Korsanlık bu!" diyerek köpürdü, bizse o bölümleri büyük bir zevkle oynuyorduk. South Park *Quake*'i yapanlara bir e-mail gönderdiler ve bunu durdurmalarını söylediler. Bizce bu çok salakça bir davranıştı, biz de hemen bölümlerin ne kadar güzel olduğunu söyleyen bir e-mail çektik. Sonuçta onların oyununu oynuyor ve bizim oyunumuzun da öyle olması gerektiğini düşünüyorduk. Şirketlerin çalışma şekli çok kötü; biz sadece o kötüleyici mail'leri bizim atmadığımızı kanıtlamak istiyorduk. Yasal olmayan yollarla tişört veya oyuncak bebek yapan bir sürü yer var. Bazıları bunları güvenlik sorunu olarak görüyor, bizim içinse hiç sorun yok, insanlar istediklerini yapmakta özgürler.

Eğer oyun çok başarılı olursa, devamını getirmeyi düşünür müsünüz?

Trey: Evet! Yeni bir *South Park* oyunu için can atarız, ancak sanırım bambaşka fikirler ve bambaşka bir motor kullanırdık. Şu anda first-person shooter tarzındaki *South Park* ile uğraşıyoruz, bakarsınız ileride *F-15 Strike Eagle South Park* falan çıkar. [Gülüyor]

Eğer bir Terrance and Philip oyunu yapmanız gerekseydi, bunu hangi türe dahil ederdiniz?

Trey: Bence Pong türü bir şey olurdu. Terrance and Philip'in özü o zaten. En basit ve en aptal oyunu yapardık ya da tam tersine işi iyice abartıp *Ultima VI-II Terrance and Philip* falan gibi bir şey hazırlardık. [Gülüyor]

Matt: Bence bir macera oyunu olurdu ve "Eternal Fart" veya benzeri saçma sapan bir şeyi bulmaya çalışırdınız. Ne kadar ciddi olursa ve ne kadar *Final Fantasy VII*'ye benzerse o kadar iyi. Terrance and Philip ile dolu 7 tane CD düşünsenize!

South Park oyununda ünlü kişiler yer alacak mı?

Trey: Gizli bir tane var, ama size söyleyemem.

Son bir soru: Orgazmo ile ilgili bir oyun yapmak hiç aklınızdan geçti mi?

Trey: Bu kesinlikle çok manyak olurdu. Orgazmo ile ilgili bir first-person shooter yapmak tabii ki çok güzel olur. Millet kafayı yerdi!

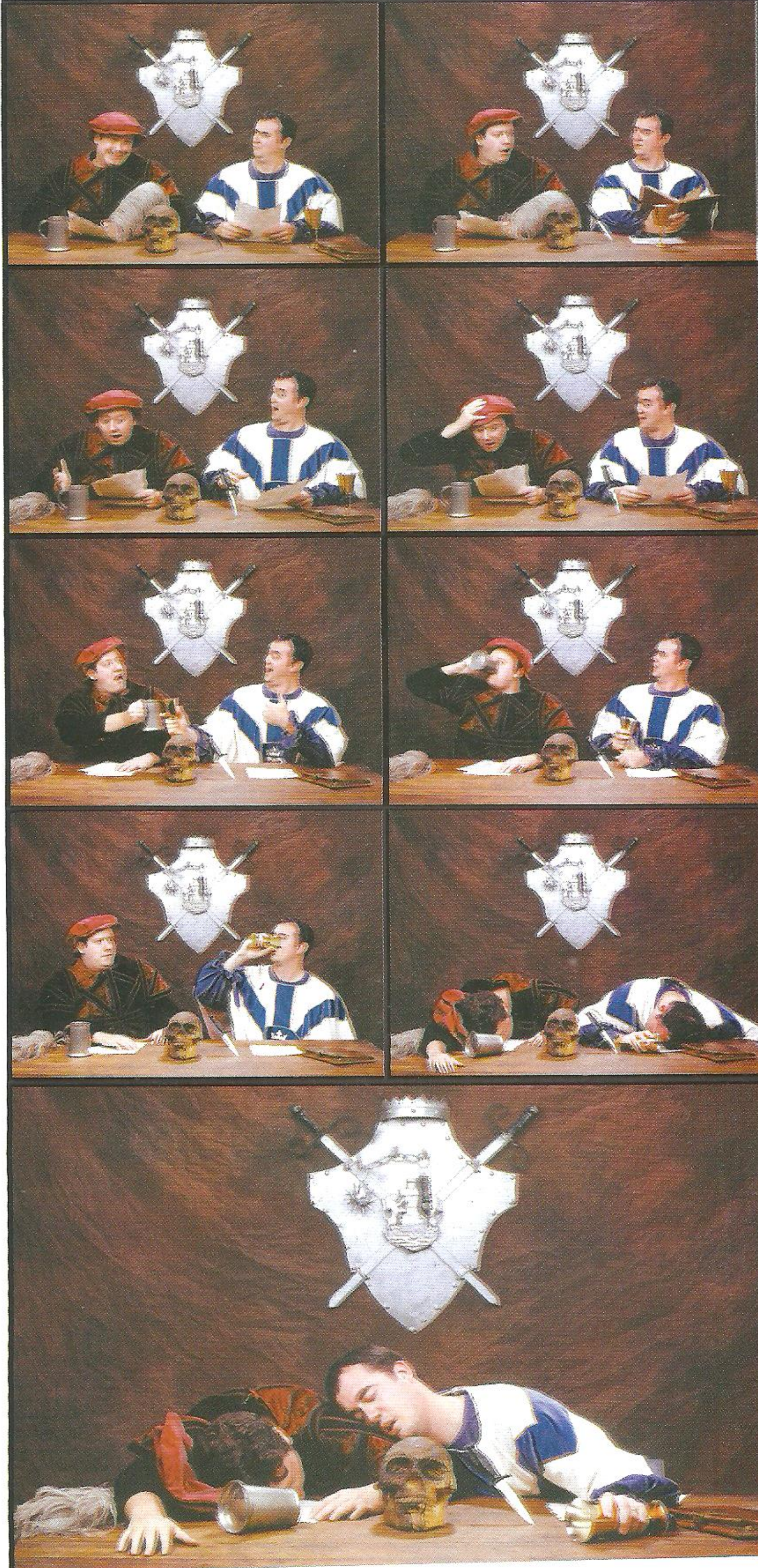
PCG

ROLEPLAY hazır mısınız?



HEY ORADAKİLER! Oturacak bir yer bulun içeceğinizi de hazırlayın ve tam anlamıyla bir fantezi ziyafetine hazırlanın. *PC Gamer* Fantasy Network, sizlere oyun tarihindeki en heyecan verici RPG festivalinde ön sırada oturma şansı veriyor. Evet daha fazla laf kalabalığı yapmadan sizleri PCGFN zindanındaki dostlarımız Dük Garfield De Whittington ve Sör Harmshirelı William'la başbaşa bırakıyoruz...

ING'e



"...yine Camelot Şövalyeleri için kötü bir gündü. Ateş Mağaraları Ejderhaları, onuncu zaferine doğru ilerlerken Yedi Şövalye, zırhları içinde tavuk kızartma oldular. Yasal zorunluluklardan ötürü adını veremeyeceğimiz bir diğeri de, büyüye olumlu tepki verdiği test edildikten sonra üç savaş açığa alındı. Spor haberlerini dinlediniz şimdi bu haftanın özel haberi ile Sör William karşınızda. Sör William?

Teşekkür ederim Garfield, roleplaying fanatiklerinin bildiği gibi geçtiğimiz sene bu tarz oyunlarda bir uyanış yaşandı. Uzun yıllar boyunca PC fantezi roleplaying oyunları, bu ülkeyi yeterince karlı bulmayan birçok yayın baronu tarafından itildiği karanlık bir çağın içindeydi. Ama Diablo ve diğer oyunlar bunu değiştirdiler ve FRP yeniden moda oldu. Görünen o ki milattan sonra bindokuzyüzdoksandokuz senesi, bu oyunlar için bir bolluk yılı olacak.

Evet, haklısınız Sör William. Bu sebepten bu özel PCGFN sunumunda en güvendiğimiz habercilerimizi roleplaying krallığının dört bir yanına yolladık ve acilen bizlere bu yeni senede olacaklarla ilgili ön bilgiler toplamalarını istedik. Evet şu an sihirbazlarımızdan aldığım habere göre uzun mesafe iletişim büyüleri hazırmış. Şimdi ilk habercimizden en son gelişmeleri almaya başlıyoruz. Sör Vahşi Wolfric orada mısınız, Sör Wolfric?"

Ultima ASCENSION

PCGFN ÖZEL RAPORU
SÖR VAHŞİ WOLFRIC
BRITANNIA'DAN
CANLI BİLDİRİYOR.

Teşekkürler Garfield. Britannia Krallığı'nın çok uzak köşelerine Lord British ile dünyanın en popüler roleplaying oyununun son sürümü olan *Ultima Ascension* hakkında konuşmaya gittim. Kendisi Origin Systems'in kurucusu Richard Gariott olarak da tanınır.

Sekiz başarılı versiyondan sonra Gariott ve takımı *Ultima*'yı yepyeni özelliklerle yeniden piyasaya sürüyorlar. "*Ascension*'u olabildiğince derin yapmaya çalıştık" diyor Gariott ve ekliyor: "*Ultima* diğer dünya simulasyonları ile rekabet edebilmek için hep kendi yolunu izledi, oyunu üç boyutlu bir ortama kaydırmak ta bir sonraki adımımız olacak."

Durum böyle iken üçüncü bir kişinin bakış açısından oynanacak olan oyun, oyun çevrelerinden bayağı bir eleştiri aldı. Birçok insan oyunun daha çok *Tomb Raider* gibi bir aksiyon oyununa kaydığını idda ettiler. Bazıları ise oyunun *Ultima VIII*'den itibaren meyillendiği aksiyonu azaltma eğiliminin uzman RPG oyuncuları için hayal kırıklığı yaratacağını düşünüyorlar. Ama Gariot insanların bunları düşünmelerini istemiyor ve *Ultima Ascension*'daki en yeni özelliğin ulaşılabilirlik olduğunu ekliyor. "*Ultima* serisi her zaman piyasadaki rakiplerinden çok daha fazla derinlik ve detay sağlayan bir oyun oldu" diyor Gariott; ama bu usta RPG oyuncuları için mükemmel bir şeyken yeni RPG oyuncularına ulaşımı engelleyen bir şeydi. İşte bu noktada *Ascension*'un yaratıcı takımı, önceki oyunlara nazaran çok daha üstün bir arabirim yarattılar. Oyuncular Avatar aynı *Quake* veya *Heretic*'te olduğu gibi klavye ve mouse ile kontrol ediyorlar. Mouse bakış açısını kontrol ederken tuşlar da gidilecek yönü tespit ediyorlar. Shift tuşu koşmak, zıplamak, yan adım gibi harketleri etkiliyor. Gariott için bu yeni üç boyutlu ortamın oyunu daha fazla aksiyona yönelteceği anlamını içermediğinin oyun severler tarafından algılanması çok önemli. Gariott, bu yeni ortamın şu ana kadar hep yapmak istediği oyunu yapabilmesine imkan verdiğini söylüyor. Bu özellikle de *Ascension* için önemli; çünkü *Ascension*, üçüncü trilogy'nin son oyunu ve Garott'a göre de şimdiye kadar yapılmış en büyük ve en iyi *Ultima*. "Bu bütün Ultima'ların Kralı, içinde *Ultima*'yı oluşturan her şey var" diyor ve ekliyor: "Bu *Ultima*, trilogy'lerinin triliogisi serisinin en sonu ve bir başyapıt."



AVATAR OLARAK bu nemli bataklık gibi birçok değişik ortamda savaşmak zorunda kalacaksınız.

"Bu dünyadaki her şey gerçek" diyor Garriot. "Fiziksel, dokunulabilir, tırmanılabilir, iletişim kurulabilir, alınabilir, atılabilir, başka materyaller ile birlikte kullanılabilir. Oyun severlerin sanal dünyada geçen bir oyundan bekledikleri her şey bu oyunda mevcut." Daha önce *Ultima* serisinden bir oyun oynayanlar bu oyunda yabancılık hissetmeyecekler. Örneğin sahip oldukları eşyalar, oyuncular buldukları eşyaları hemen kullanabilir veya oyun dünyasında dağılmış birçok torba veya sandıkta saklayabilirler.

Oyundaki en büyük değişimlerden biri de, kullanım kemeri veya kısayol çubuğu adı verilen bir ekleme. Bu çubuğun üzerinde yer alan oniki boş yere herhangi bir hareketi veya objeyi yerleştirebilme imkanı var. Örneğin bu boşluklardan birine bir iksir veya büyü yerleştirerek çok daha hızlı tepkiler verebilirler. Bunun faydası her türlü hareketi çok kısa bir zaman içersinde yapabilmek.



ESYALARA ULAŞIM sistemi diğer *Ultima*'lardakine çok benzeyecek.

"Oyundaki nitelikler de diğer *Ultima* oyunlarında olduğu gibi işleyecek. Ben niteliklerin en alt seviyede olması gerektiğini savunuyorum, bir oyunda bir niteliği çok fazla kullanmadığınız takdirde bu niteliğin puanlarını kazanmak mantıklı değil" diyor Gariott. Bu yüzden *Ascension*'da sadece güç, el çabukluğu ve zeka nitelikleri kullanılmış. Aynı mantık, beceriler için de kullanılmış, oyuncuları bir beceri yağmuruna tutmak yerine beceriler niteliklere bağlı tutulmuş. Her beceri dört ayrı ustalık sınıfına ayrılmış: Acemi, çırak, ustabaşı ve büyük usta. Bir beceri kazandıkça o beceriye bağlı özellikleri de kazanıyorsunuz. Örneğin oyuna ilk başladığınızda her acemi gibi sadece kılıç saplayabiliyorsunuz ama oyunda ilerleyip çırak se-

viyesine geldiğinizde bu kılıcı savurabilmeyi de öğreniyorsunuz. Bir sonraki seviye olan ustabaşı'na seviyesine geldiğinizde üçüncü bir manevra kabiliyeti kazanıyorsunuz. Son seviye olan büyük usta seviyesinde ise düşmanlarınızı yerle bir edebilecek bir güce sahip oluyorsunuz. Bu sistem tüm silahlarda aynı şekilde işliyor, kılıç, yay, sırık ve hatta çıplak elle dövüş. Bu tarz bir karekter geliştirme sisteminin amacı oyuncunun üstlendiği görevlerde bir yandan da durum yönetimi ile ilgilenip zaman harcamasını engellemek.

Oyuncular karşılarına çıkan canavara nasıl saldırmaları gerektiğini düşünmek zorundalar. Örneğin bir iskelete kılıç saplamaya çalışmak pek bir fayda getirmeyecektir; ama bir de bu kılıcı iskelete savurmayı deneyin bakın nasılda koca bir kemik yığını haline dönüşecek. Gariott, doğru tarz saldırı ile yanlış tarzda yapılan saldırıyı birbirinden ayırmaya kararlı. "Savaş bir el çabukluğundan çok taktiksel bir mantık ürünü olmalı" diyor Gariott. "Oyuncu ne tür silah seçeceğini ve ne tarz stratejiler uygulayacağını düşünmek zorunda."

Aynen *Ultima VII*'de olduğu gibi burada da sekiz seviye büyü var. Bunun yanı sıra *Ultima VIII'* de buna ek olarak basit ve ayinsel büyüler eklenerek bu sayı 10'a çıkarılmış. Her seviye beş ayrı sihir içeriyor ve her sihir beş elementten biri ile ilişkilendirilmiş. Bu beş element ateş, su, dünya, hava ve gökyüzü. Her ne kadar birçok büyüyü büyü kitabınızdan okuyarak anında yapabilseniz de bu, ayinsel büyüler için geçerli değil. Bu büyüler için bir tarifeye uymanız gerekecek, yani doğru yeri bulacaksınız, doğru objeleri bulacaksınız ve doğru hareketi yapacaksınız.



OYUNDAKİ DETAY SEVİYESİ ve büyü efektleri *Ultima Ascension*'u güzel bir deneyim haline getirmeye yetecek gibi görünüyor.



BU ÇİRKİN ÖRÜMCEK gibi birçok degişik türde yaratık, Britannia ülkesine yayılmış durumda.

Oyundaki oyuncular dışındaki tüm diğer karakterler tamamı ile sesli iletişim yapabiliyorlar. Bu karakterlerle iletişim için bir listeden bir sözcük seçmeleri yeterli; fakat karakterlere bazı şifrelerin verilmesi durumunda klavyeden "say" komutunu kullanarak da iletişim kurabilirsiniz. "Oyundaki amaçlarımızdan biri de bu karakterlerle sohbette olmakla olmamak arasındaki çizgiyi silikleştirmekti" diyor Gariott ve devam ediyor: "Oyunda göreceğiniz birçok karakter diğer Ultima oyunlarında olduğu gibi kendilerine has günlük alışkanlıklara sahip olmalarının yanı sıra olup bitenin daha bir farkındalar. Eğer başka bir karakter veya siz yakınlarına gelirseniz bunu fark ediyorla. Bizce bu da oyunun dünyasını çok daha zengin ve canlı hale getiriyor." Oyundaki aksiyon elementlerine, üç boyutlu görünüme ve yüksek sistem gereksinimlerine rağmen roleplaying furyasını neredeyse tek başına başlatan kişi için işler fevkalade gidiyor. "Amacımız yaşayan, nefes alan, Britannia adında harikulade bir yer yaratmak ki şimdiye kadar bunu başardığımıza inanıyoruz. Başından beri doğru oyunu doğru özelliklerle ve doğru derinliği ile yaptığımıza emin olmak için var gücümüzle çalışıyoruz; çünkü bu oyunun tüm Ultimalar arasında bir başyapıt olmasını istiyoruz."

Evet, benden bu kadar. *Ultima Ascension* bu yılın ortalarına doğru çıkmış olacak. Ben şimdi birkaç Orc'un canını yakmak için aranızdan ayrılıyorum. Sizleri güvendiğim içki arkadaşım hayalci adam Squire Gregory'ye teslim ediyorum. Bizleri bilgilerinle aydınlat Squire.



OYUN İÇİNDEKİ karekterlerle iletişim çok rahat, sadece yanına yaklaşın ve konuşmaya başlayın.

SWORDS and SORCERY

PCGFN ÖZEL RAPORU
HAYAL ADAMI SQUIRE GREGORY, GAEL SERRAN'DAN CANLI BİLDİRİYOR

Teşekkürler Wolfric, yolun açık olsun! Şu anda biranın soğuk, dostluğun sıcak, hareketin bol olduğu *Swords and Sorcery*'de muhteşem manzarasıyla Gael Serran'dayım. John Hight ve D.V. Bradley, birkaç senedir yoğun bir şekilde bu RPG üzerinde çalışıyorlardı. Virgin Interactive'in oyun zindanının yakın zamanda çöküşünden sonra *Swords and Sorcery*'nin geleceği hakkında endişeler başladı. Şans eseri, Westwood Stüdyoları oyunu aldı ve Nisan ayı ortalarında piyasaya sürmek üzere emin adımlarla ilerliyor. Geçen yıl gerçekleştirilen Elektronik Eğlence Fuarı'nda oyun hakkında edinilen ilk izlenimler olumlu olmasa da, bu izlenimleri yaratan problemlerin çoğu şimdi giderilmiş görünüyor.

Swords and Sorcery birinci veya üçüncü kişinin bakış açısı ile oynanabiliyor. Oyuncu tarafından şekillendirilen ve sayıları en fazla altı olan karakterler, Ortaçağ mimarisi ve Mısır mitolojisini içinde barındıran dünyayı dolaşıyor. Oyuncular, yeni karakterler topladıkları, onlara erzak, silah ve zırh aldıkları, düşmanlardan edindikleri malları sattıkları kentten yola çıkıyorlar. Oyuncu, oyunda ilerlediği sürece bu karakterler, aşılması gereken 11 büyük serüven ile 22 farklı yer keşfediyor.

Oyuncular, benim favorim Pixies'in de içinde olduğu, 10 değişik ırktan karakter yaratabilirler. Oyunda gizli olanlar da dahil 42 farklı beceri yer alıyor.


İYİ YAPILMIŞ bir büyü ile bir iskeleti dağıtmak çok kolay.

Bazı karakterler yeni bir sınıfa "yükselebilir" ve değişikliği yansıtmak için yeni beceriler edinebilirler. Oyuncular, isterlerse birçok şeyle oyalanabilecekleri gibi istemezlerse hiçbir şey yapmak zorunda değiller. "Biz oyuncuları sıkmak istemiyoruz" diyor Hight. "Biz size sadece olan bitenin ana hatlarını gösteriyoruz. Önceden hazırlanmış karakterler konusunda çok düşündük. Ancak insanların kendi karakterlerini kendilerinin yaratmasını onları sahiplenmelerini teşvik etmeye çalışıyoruz. Böylece her şeyin mümkün olabildiğince basit ve ari olacağına inanıyoruz."



EĞER İSTERSENİZ grubunuzu ikiye bölebilirsiniz.



OYUN KAMERASI, döndürülebilir, oyundaki büyü efektleri ise harikulade.

Oyundaki maceralar gerçek zamanda geçiyor; fakat savaş sahneleri oyunun içindeki bu yapı ile paralel olmayabiliyor. Oyuncular gerçek zamanda, sırayla veya ikisinin arasında bir yerde savaşmayı seçebilirler. Savaş başlatıldığı anda her karakter kendi hız sınıfına göre sıraya konuyor.

Diğer birçok RPG gibi bu da, çok oyunculu oyunlar arasında. Ancak birçok oyundan farklı olarak burada oyuncular, oyunun başında durmak zorunda değiller. Yani bir oyuncu, yemek arası verdiğinde sunucu oyunu yeniden başlatmıyor. Oyuncular, katılacak bir oyun sunucusu bulmak için Westwood Online'a bağlanıyorlar ve Westwood, onlara oyunlarda kaç kişinin olduğunu, kaç insan oyuncu öldürüldüğünü, oyunun "emin" olup olmadığı gibi her türlü bilgiyi sağlıyor. Bir oyuncu, süregelen bir oyuna katılmak istediği zaman kente gidip yarattığı karaktere erzak temin ediyor ve en yakın başlangıç noktasından oyuna giriyor. Kuşkusuz oyunun yarattığı düşmanlardan başka insan rakiplerini öldürmek isteyenler de oluyor; ama oyunun püf noktası işbirliği yapmak.



Eski hantal arabirim bayağı bir değişim geçirdi ve hatta (Power VR ve Direct3D'yi destekleyen) grafik motoru altı ay öncekinde çok daha iyi görünüyor. *Swords and Sorcery*'nin Nisan ayında aramaya değer bir oyun olması için elden gelen her şey yapılıyor.

Şimdi sıra *Might and Magic VII*'ye geldi ve PCGFN muhabiri Üçparmak Jay, Erathia'dan bildiriyor...

DOĞA BİLGİSAYAR

EX Anakart
32 MB SDRam
3.2 GB UDMA HDD
4 MB S3 Virge Ekran Kartı
14" Digital Monitör
Mini Tower Kasa
Win 95 Türkçe Q Klavye
3 Tuş Mouse
1.44 Floppy
36X CD-Rom Drive
16 Bit Ses Kartı

Intel Celeron 300A	**600 $**
Intel Celeron 333A	**625 $**
Intel PII 333	**720 $**

LX Anakart
64 MD SDRam
3.2 GB UDMA HDD
4 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
36X CD-Rom Drive
16 Bit Ses Kartı
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 300A	**730 $**
Intel Celeron 333A	**755 $**
Intel PII 333	**850 $**

BX Anakart
64 MD SDRam (100 MHZ)
4.3 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
8 MB Voodo II 3DFX
17" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
40X Creative Infra CD-Rom Drive
Creative Awe 64 Ses Kartı
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 333A	**1135 $**
Intel PII 333	**1230 $**
Intel PII 350	**1280 $**
Intel PII 400	**1430 $**

Intel LX Anakart
32 MD SDRam
4.3 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
40X Creative Infra CD-Rom
Creative AWE 64
56K PCI V90 Modem

Intel Celeron 300A	**765 $**
Intel Celeron 333A	**790 $**
Intel PII 333	**885 $**

Intel BX Anakart
64 MD SDRam (100 Mhz)
6.4 GB UDMA HDD
8 MB AGP Ekran Kartı
15" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
32X Pioneer CD-Rom
Creative SB Live Ses Kartı
56K US Robotics Modem

Intel Celeron 300A	**970 $**
Intel Celeron 333A	**995 $**
Intel PII 333	**1090 $**
Intel PII 350	**1130 $**
Intel PII 400	**1280 $**

Abit/Gigabyte BX Anakart
128 MD SDRam (100 Mhz)
6.4 GB Western Digital HDD
16 MB Riva TNT Ekran Kartı
17" Digital Monitör
Midi Tower ATX Kasa
Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
32X Pioneer CD-Rom
Creative SB Live Ses Kartı
56K US Robotics Modem

Intel Celeron 300A	**1400 $**
Intel Celeron 333A	**1425 $**
Intel PII 333	**1520 $**
Intel PII 350	**1560 $**
Intel PII 400	**1710 $**

Windows 95/98 İletişim Sistemi........ 90$ + KDV

ANAKARTLAR	
Tomato EX98 (AT)	63
Tomato 6MLX	70
Intel 440 LX AT/ATX	75
Asus P2L97 440 LX ATX	108
Asus P2B 440 BX ATX 100 Mhz	154
Abit BX6 440 BX ATX 100 Mhz	120
CPU	
Intel Celeron 266	105
Intel Celeron 300 A (128 Cache)	110
Intel Celeron 333 A (128 Cache)	129
Intel PII 300	225
Intel PII 333	220
Intel PII 350	260
Intel PII 400	410
Intel PII 450	670
RAM	
32 MB SDRam	47
64 MB SDRam	95
64 MB PC 100 Mhz SDRam	95
HARDDISK	
3.2 GB Seagate UDMA	130
3.2 GB Quantum UDMA	135
3.2 GB Western Digital UDMA	136
4.3 GB Seagate UDMA	140
4.3 GB Western Digital UDMA	145
5.1 GB Quantum UDMA	165
6.4 GB Western Digital UDMA	165
7.6 GB Quantum UDMA	235
8.4 GB IBM UDMA	203
KASA	
Mini Tower AT Kasa	20
Midi Tower ATX Kasa	38

MONİTÖR	
14" Vestel	118
14" Hyundai	125
15" Vestel	145
15" m Vision	149
15" Hyundai	175
17" Hyundai	330
EKRAN KARTI	
4 MB S3 Virge DX PCI	25
4 MB S3 Virge GX AGP	26
8 MB Intel740 AGP	45
VolcanoVoodo II 3DFX 12 MB	135
Creative Banshee 3DFX 16 MB	135
Creative Riva TNT 16 MB	165
Asus V2740 AGP	105
Diamond Monster II 12 MB	160
TV KARTI	
Tekram TV (Bt848)	85
Fly TV (Bt848)	75
Askey TV (Bt848)	78
SES KARTI/CD-ROM	
16 Bit Ses Kartı	12
16 Bit Ses Kartı Set (Spk.+Mic)	16
Creative SB16 Ses Kartı	27
Creative Awe64 Ses Kartı	50
Creative SBLive Ses Kartı	110
32X Cyber Drive CD-Rom	42
36X Cyber Drive CD-Rom	46
36X Pioneer CD-Rom	67
40X Creative Infra CD-Rom	65
FLOPPY	
1.44 Techmedia	17
1.44 Mitsumi	20

KLAVYE / MOUSE	
Q TR Win95 Klavye	8
Q TR Win95 Klavye Ps2	10
3 Tuş Oem Mouse	4
Dexxa 3 Tuş	8
A4 Tech 3 Tuş	10
Microsoft 2 Tuş	18
SPEAKER	
60 Watt YS100	12
120 Watt Jazz	18
140 Watt Multi-Media	19
240 Watt Jazz	39
500 Watt Jazz	55
600 Watt Jazz	62
PC Works Surround	85
12 Watt Oem	3
MİKROFON	
Yaka Mikrofon	3
Masaüstü Mikrofon	6
Kulaklıklı Mikrofon	10
FAX MODEM	
56K PCI Speedcom	36
56K PCI Billion V90 Rockwell	42
56K PCI Billion V90 Rockwell Ext.	63
56K PCI Rockwell V90 Modem	40
56K PCI Aztech V90 Modem	45
56K PCI Apache Modem	76
56K USRobotics Internal	95
56K USRobotics External	145
56K USRobotics Ext. Pro. V90	185
INTERNET PAKETİ	
1 Aylık Sınırsız SuperOnline	39
1 Aylık Sınırsız B-Net	28

Fiyatlarımıza KDV Eklenecektir. -Banka Hesap No: (TL) Akbank Göztepe Şb.0033982/01-0 ($) Akbank Göztepe Şb. 0033983/01-8

PHONIC®
Computer System

DOĞA ELEKTRONİK ve OTOMOTİV SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Merkez: Fahrettin Kerim Gökay Cad. Çakıl Sokak No:1/13 Göztepe/İSTANBUL Tel: (0216) 411 83 91

Şube: Başçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı No:2-4/20/A Kadıköy/İSTANBUL Tel: (0216) 330 83 93 Fax: (0216) 325 96 14

MIGHT and M

PCGFN ÖZEL RAPORU
KALLEŞ ÜÇPARMAK JAY
ERATHIA'DAN
CANLI BİLDİRİYOR

Teşekkürler Squire! (Bu arada benden yapmamı istediğin şu küçük "iş"in icabına bakıldı. Ne demek istediğimi anladın herhalde. Altınları her zamanki yere bırak!)

Neyse, geçen yıl RPG oyuncuları, Might and Magic serisinin sonuncusu *Might and Magic VI: The Mandate of Heaven*'a hayran kalmışlardı. Oyun, türünün ender görülenlerindendi (bir klasik) ve hatta eski grafikleri ve 3D olmayan hızlandırılmış motoru ile hala usta RPG oyuncularının favorisi. Şimdi ufukta *VI*'nın oldukça geliştirilmiş motoru ile *Might & Magic VII* görünüyor.

Geliştirilmiş motorun yeni özelliklerini tartışırken, oyunun yönetmeni Keith Francart, üç cilt basılmış e-mail ve haber grubu mektupları çıkardı. Hemen hemen her sayfada altı çizili yerler ve notlar vardı. Bunların *Might &Magic VII* ekibinin oyunu hazırlarken okuduğu ve üzerinde çalıştığı sadece birkaç yüz mektup olduğunu söyledi.

Ekip, mümkün olduğu kadar oyuncuların da önerilerini dikkate almaya çalışmış, mesela oyuncuların endişelerinden den biri olan oyundaki oyuncu dışındaki karekterlerin canavarlarla kurduğu ilişki üzerinde durmuş. Örneğin, *Might & Magic VI*'da bir grup Goblin'i New Sorpigal'a götürüyorsunuz. Goblinler şehir halkını görmezden gelecektir ya da tam tersi olacaktır. Francart bunu şöyle açıklıyor: "Bunun teknik nedeni şu: Çatışma sırasında saldırı animasyon kareleri görüntülenmek zorunda. Bütün saldırı animasyonları oyunu oynayan kişiye dönük görüntülenmeli. Eğer bir köylü ile bir goblin karşılaşırsa birlikte saldırı pozisyonu alacaklardır; önce duracaklar sonra size dönecekler hemen arkasından birbirlerine döneceklerdir. *MM VII*'ye oyun geliştiricilerine yeni şeyler yapabilmeleri için daha fazla saldırı karesi eklendi, böylelikle oyun geliştiriciler oyuncunun düşmanlarına büyü yaparak onları kendi yandaşlarına karşı savaştırması olanağını yaratabilecekler.



Oyun yardımcı tasarımcılarından Bryan Farina, "Oyun gitgide daha akıllıca oluyor. Daha önce görmediğiniz ca-

ETRAFTA ÖLDÜRÜLECEK SÜRÜSÜYLE canavar var; ama bizim merak ettiğimiz bu iskeletin üzerindeki kanların nereden geldiği.

AGIC VII



OYUNDA HALEN ŞEHİR içindeki kimselerle iletişim kurabilme imkanına sahipsiniz. Ama bu sefer kimin önemli bilgilere sahip olup kimin sadece orada dekoratif amaçlı bulunduğunu anlayabiliyorsunuz.



İYİLEŞTİRİCİLERİNKİ gibi özel mekanlar için render edilmiş sahneler kullanılıyor

navar davranışları göreceksiniz. Canavarlar kendi aralarında da kavga edebilecekler; canavarlara diğerleriyle savaşmaları için emir verebileceksiniz" diyor.

Ancak küçük değişiklikler yapmak bile bazen işleri zorlaştırabilir, nitekim oyun ekibi sıralı savaş sırasında hareket etme kabiliyetini eklediğinde bunu gördüler. Bu Francart ın "The Texas Two Step" adını verdiği veya oyuncunun yay gibi uzun mesafeli silahları kullanarak düşmanları vurması ve sonrasında düşmanın atış menzilinden çıkarak sıyrık bile almadığı teknik. Takım bunu düzeltmek için birinci seviyesi savaş, ikinci seviyesi hareket olan çift seviyeli bir savaş tekngini oyuna dahil etti. Buradaki dezavantaj, düşmanınızın her zaman son hamleyi yapıyor olması ama eğer düşmanınızdan hızlıysanız ki bu pek mümkün değil hala "texas two step" tekniğini kullanabilirsiniz.

Oyun içindeki diğer karakterlerle etkileşim de bayağı bir elden geçirilmiş. İletişim hemen hemen aynı. Anahtar kelimeleri kullanarak konuşma esnasında daha fazla şey öğreniyorsunuz; fakat bu sefer kimin değerli bilgilere sahip olduğunu kiminse öylesine orada olduğunu ayırt etmek mümkün. Oyuncu üç çeşit oyun içi karakteri ile karşılaşacak: Az miktarda bilgi sağlamak dışında faydaları olmayan dekoratif karakterler, serüvenlerinizin akışını değiştirecek, size deneyim ve altın kazandıracak oldukça önemli bilgilere sahip olanlar ve *MM VI*'daki gibi grubunuza katabileceğiniz gelişmiş yetenekleri olan karakterler. Ama bu sefer yanınıza aldığınız karakterleri ticari ilişkilerinizi geliştirmek gibi farklı işlerde de kullanacaksınız. Diyelim ki bir dwarf köyüne girmek durumundasınız fakat takımınızda bir Dwarf yok. Bu durumda



BUNUN GİBİ kağıt bebekleri, karakterlerinizi silah ve zırhlarla donatmak için kullanıyorsunuz.

sıkı ağızlı köylülerle iletişim kurmakta epeyce sorun yaşayacaksınız. Ama eğer yanınızda bir Dwarf varsa diğer Dwarf'larla anlaşma yapma şansınız oldukça yüksek olacaktır. Oyundaki karakterlerin savaş sırasında bir faydaları olmayacak; ama yinede eskiden olduklarından biraz daha faydalı olacaklar. Ayrıca onları birbirlerinden ayırmak da oldukça kolaylaşmış. Böylece kasabadaki gerekli kişiyi bulana kadar herkesle konuşarak saatlerinizi harcamanız gerekmeyecek.

Oyun *MM VI*'deki hikayenin bitiminden hemen sonra başlıyor; ama bu sefer başkalarının eşyalarını almak gibi görevler almak yerine daha güçlü pozisyonlar için çalışacaksınız. Oyun başlangıcında aldığınız ilk görevi yerine getirdiğiniz takdirde kendi toprağınız, şatonuz ve işleri düzenleyecek çalışanlarınız olacak. Dünyayı dolaşırken arada kendi toprağınızdaki yerel sorunları çözümlemek amacı ile geri çağırılabilirsiniz. Çünkü sahip olduğunuz kale yoğun bir mücadele içinde olan Elf'ler ve Dwarf'ların terleşim birimlerinin tam orta yerinde ve onların savaşları sizin prensliğiniz için büyük bir tehlike. Oyunda ilerlemenizi gözlemlemenize yardım edecek birçok şey var.

Örneğin harita üzerine notlar alabilirsiniz Bunun yanı sıra siz oyunda ilerledikçe bunları kaydeden bir çeşit günlük de yer almakta. Arada sırada bu notlara bakarak geçmişte yaşadığınız serüvenleri görebilirsiniz.

Oyun *MM VI*'dan birazcık daha kısa olsa da oyun içindeki değişik yollar, oyunu birkaç defa oynanabilir hale getiriyor. Bir çatışmada kimi desteklediğiniz veya kimlerle anlaşmalar yaptığınız dünya üzerindeki mevkiinizi ve olayların gelişimini belirleyecek. Her ne kadar oyun iki farklı sona sahip olsa da (biri iyi, biri kötü yolu izlemenize bağlı) bu sonlara çıkan birçok ara yol var. Bunların hepsini keşfetmek için oyunu birkaç kez oynamalısınız.

Görünen o ki *MM VIII*, bir önceki oyunun başarısını aynen sürdürecek. Eğer her şey yolunda giderse oyunu bu senenin ortalarına doğru raflarda ve uzun süre de hard diskinizde göreceksiniz. Şimdilik sizlere hoşçakalın demeliyim zira yapacak birçok işim var. Sizleri Gizemli Lady Lisa ile başbaşa bırakıyorum. Kendisi uzun zamandır beklenen WIZARDRY 8'i incelemek için Dominus'da bulunuyor.



KARAKTERLER ÖNCE 3D'de render ediliyor ve oyun dünyasına yerleştiriliyor. Şu detaylara bakın: Zırhtaki ezikler ve eldivenlerdeki kanlar...

WIZARDRY 8

PCGFN ÖZEL RAPORU
GİZEMLİ LADY LISA
DOMINUS'TAN BİLDİRİYOR

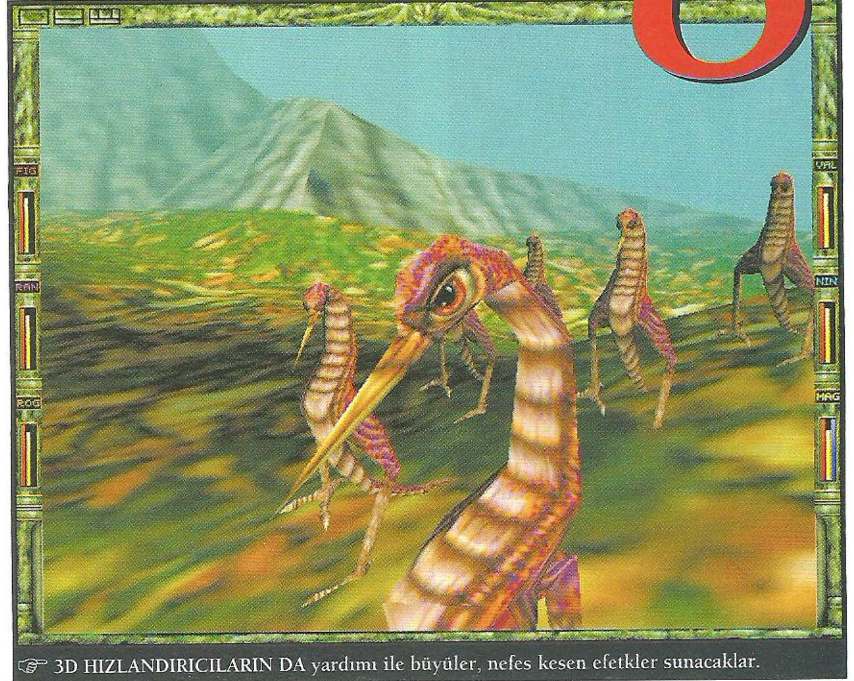
Kristal küreme bakıyorum... Ve evet, görüyorum bulutlar dağılıyor. Ünlü *Wizardry* serisinin son oyunu bu!

Bilgisayarlar için RPG oyunlarının yeni yeni türediği günlerde ilk büyük çıkışlardan birini *Wizardry* yapmıştı. O zamandan bu zamana bu oyun altı muhteşem sürümle yıllarca oyuncuları zengin dünyasındaki epik yolculuklara sürükledi. Serinin son oyunu olan *Wizardry 8*, yepyeni oyun motoru ve daha önce kimsenin denemediği oyun özellikleri ile hayal kırıklığı yaratmayacağına söz veriyor.

Oyun tam tekmilli tek kişilik bir 3D motora sahip. Oyun severler renkli ve yönlemsel ışıklar, poligon bazlı karekterler, alpha blending, şeffaflık ve daha birçok efekti bu oyunda bulabilirler. Bunun yanı sıra oyun Glide, Direct3D ve PowerVR da destekleyecek. Oyunu 3D hızlandırıcı olmadan da oynayabilirsiniz ama bu pek tavsiye edilmez.

Oyuncunuzun yaratımı eski *Wizardry* oyunlarındakine benziyor; ama baştan aşağı elden geçirilmiş. Eski 3d6 sisteminde zar atarak karekter ve sınıf belirleme sistemi yerine oyuncular, 11 ırk ve 15 sınıftan birini seçebiliyorlar. Bununla birlikte istendiği takdirde puan esaslı bir sistemden yararlanarak oyun karekterlerinin özelliklerini ayarlayabiliyorlar. Dahası oyuna Sir-Tech firmasının *Jagged Alliance* oyunundan alınan bir özellik olan kişilik de katılmış. Oyuncular yarattıkları oyuncunun kişiliğini seçebiliyor, onların konuştuğunu, sorular sorduğunu yani kısacası yaşadığını görebiliyorlar. Örneğin tahta kafalı bir savaşçı yaratıp ona taş kişiliği verirseniz, ondan takırtılar çıkarmasını bekleyebilirsiniz. Daha önceki oyunlarda yaratılmış oyun karakterlerini de bu oyuna ekleyebilirsiniz. Bu oyuncularınız da otomatik olarak oyunun yeni özelliklerinden yararlanacaklardır. Oyuncu bilgileri alınabilecek daha önceki sürümler *Bane of the Cosmic Force, Crusaders of the Dark Savanth* ve *Wizardry* gold sürümleri. Irklar ve sınıflar da baştan aşağı yenilenmiş ve Gadgeteer gibi yeni sınıflar eklenirken eskiler de daha anlamlı hale getirilmiş örneğin dövüşçüler artık çıplak elle yapılan savaşlarda Ninjalara oranla biraz daha avantajlılar. Oyunda usta RPG oyuncuları birçok yeni kabiliyet ve ekstra beceri puanları peşinde koşarlar; ama acemi oyuncular için oyunun temel mantığı yaratılmış karakter ister büyü olsun, ister aynı anda iki kılıcı sallamak veya isterse bir kapıyı açmak olsun neyi çok yapıyorsa onda iyiye gideceğidir. Sir-Tech'e göre oyunun bu sürümünde karekter yaratılışı oyunun kalbini oluşturuyor ve oyunun tamamını elle yarattığınız karekterlerinizden oluşan takımınızla sürdürüyorsunuz. Oyunda yaratmak istedikleri sistem daha önceleri de kullanılan karmaşık yaratım dünyasını kullanırken yardımları artırmak, efektler ile yardımı desteklemek ve oyuncuların istedikleri herhangi bir yerde fikir değiştirmelerine izin vermek. Oyunda karşılaşacağınız karekterler de oyunun içinde oldukça etken bir rol oynuyorlar. Bu kimselerle iletişim iki şekilde yapılabiliyor. Bunlardan ilki oyuncuların bir cümle yazarak tepki alabilecekleri *Wizardry 7*'den alınan bir metin analiz sistemi. Bunun yanı sıra Sir–Tech oyuna yeni başlayanların da gözü korkmasın diye oyuncuların bir seri kelimeden seçimler yaparak iletişim kurabileceği bir kelime seçme sistemi de ilave etmiş. Her iki şekilde de bu karakterler oyun içersinde kendi kişilik ve yapay zekalarına göre tepkiler verecekler. Sir-Tech bu karakterlerin oyuncunun yarattığı karakterler kadar özgün olduğunu söylüyor ve ekliyor: "Onlar her türlü beceri büyü ve özelliğe sahip olmanın yanı sıra kendilerine ait evrimleşebilen ve uyum sağlayabilen karakterlere de sahipler. Bulundukları koşullara bağlı olarak tepkimeleri de değişken olabilir." Sör Tech şöyle devam ediyor: "*Wizardry 8* şimdiye kadar yapılmış olanların en canlısı olacak."

Yapay zekadan faydalananlar sadece oyunda rastlanan kişiler değil elbette.



3D HIZLANDIRICILARIN DA yardımı ile büyüler, nefes kesen efetkler sunacaklar.

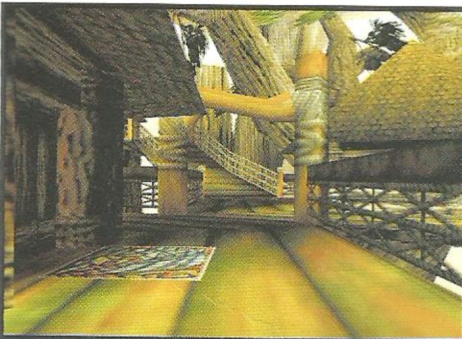

ENFES 3D MOTORU karanlık bir sokakta karşılaşmak istemeyeceğiniz, inanılmayacak kadar detaylı bazı yaratıklar içeriyor



PCGFN PC Gamer Fantasy Network



GERÇEK ZAMANLI ışık ve poligon esaslı yaratıklar sayesinde yaratıkların üzerine düşen gerçek zamanlı hesaplanmış ışıklar görebileceksiniz.



WIZARDRY 8'DEKİ mekanlar, tüm oyun dünyasında şaşırtıcı detaylar verecek tarzda bir mükemmelikle işlenmiş.

Düşmanlar da öncekilerden daha zeki ve gerçekçi olacaklar. Bu yaratıklar üç boyutlu bir dünyada gerçek zamanda varlar. Yani bu, yaratıklar bir anda karşınızda belirmeyecek, belirli bir mesafeden size yaklaşacak anlamına geliyor. Oyun içindeki savaş sahneleri ne gerçek zamanda ne de sıralı. Bu savaşlar evreli yani her ne kadar bir hareketi yapmak için belirli bir süreniz var ise de savaşın nasıl sonuçlanacağını başlangıç ve sürat belirliyor. Oyuna eklenen "sürekli çatışma" opsiyonunu kullanarak oyuncular, bazı temel hareketleri seçebilir ve savaşın gelişimini izleyebilecekleri gibi istedikleri an savaşa müdahale de edebilirler. Ama bu sadece bir seçenek. Oyuncular istemezlerse yine her karakterin hareketini belirleyebilirler. Savaşlar artık üç boyutlu bir dünyada yapıldığından karakterleri belirli bir düzende savaştırmak da mümkün. Savaşçıların hepsini bir yöne odaklanabileceği gibi her bir savaşçı ayrı bir mevkiyi koruyabilir. Bu düzenlemeleri çok basit bir şekilde fareyi kullanarak yapmak mümkün.

Yeni üç boyutlu motorun değişim getirdiği tek şey savaşlar değil tabii ki. Büyülerin çalışma mantığı da bazı değişimler geçirmiş. Ana sistem *Wizardry 7*'dekine benzer bir şekilde çalışmakta ve altı ayrı temel elementten oluşuyor (ateş, su, dünya, hava, zihin, ruh). Oyunda bir çoğu daha önceki oyundan taşınmış 90'dan fazla büyü olacak. Bununla birlikte yeni üç boyutlu ortam bu yeni boyutun etkin kullanımı için birçok büyü üzerine yeniden çalışılmış ve tabii ki oyunda birçok göz kamaştırıcı büyü efekti kullanılmış.

Dominus dünyasında çok uzun zamandır sessizlik hüküm sürüyordu; ama bu sessizlik kısa bir süre sonra *Wizardry 8* çıkınca değişecek. Bu çıkma süresi oyunun bir yayıncı bulma süresi ile doğru orantılı olacak; çünkü uzun süredir sektörde olan Sir-Tech firması geçtiğimiz günlerde parçalandı. Peki *Wizardry 8* ve *Jagged Alliance II* ye ne olacak? Kaynaklardan alınan haberlere göre bu oyunlar hala iyi durumdalar ve Sir-Tech Kanada şubesinde son rötuşları yapılıyor (Sir-Tech Yazılım, yayıncılık ve Sir-Tech Kanada ise geliştirme ile görevli). Görünen o ki geliştirme departmanı, yayıncılık bölümünün kapanmasından etkilenmemiş. Kimseler *Jagged Alliance II* ve *Wizardry 8*'e ne olacağını bilemiyor; ama şurası bir gerçek ki eğer bu iki oyun özellikle de çarpıcı görüntüsü ile *Wizar-dry 8* piyasaya çıkamazsa gerçekten de çok yazık olur. Dileyelim de oyun zamanında çıksın.



POLIGON ESASLI yaratıklar geliştirilmiş yapay zekayı kullanarak oyunculara kimi zaman yardım ediyor kimi zaman da zarar veriyor.

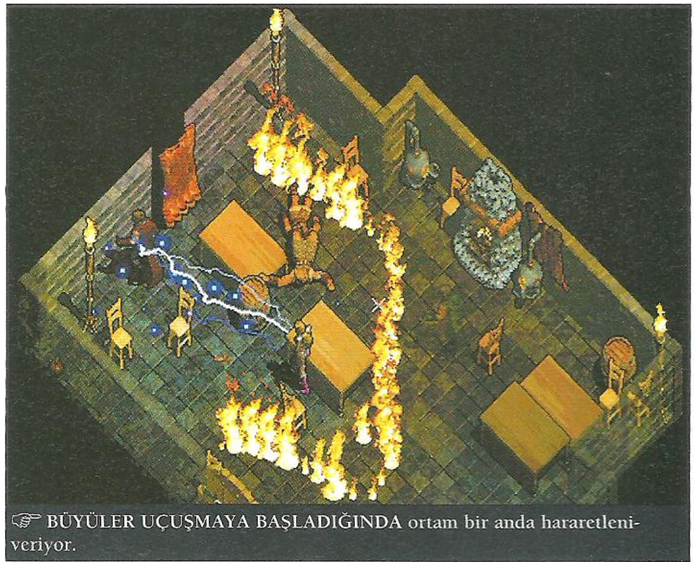
Nox

PCGFN ÖZEL RAPORU,
THE LEATHER ELF, LORD LUTON
NOX'TAN CANLI BİLDİRİYOR.

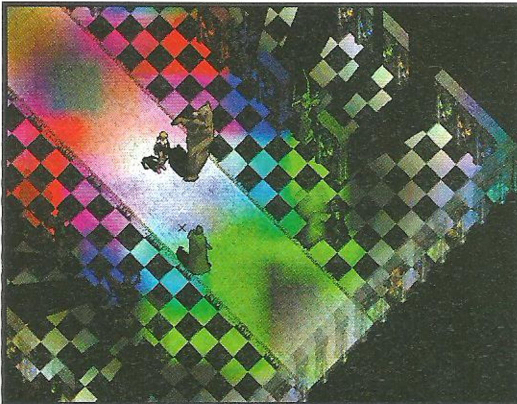
Selam, gezginler. Yaklaşın ve hikayemi dinleyin. *Swords and Socery*, Virgin İnteractive'in çöküşünden sonra Westwood Stüdyoları'nın bünyesine kattığı tek roleplaying oyunu değil. Firma bunun yanı sıra oldukça hareketli *Diablo* tarzında zindanlarda geçen *Nox*'a da el attı. Parmağınızı her an ateş düğmesinde tutmanızı ve gözünüzü de dört açmanızı gerektiren bu oyun, kendi tarzındaki bir çok oyundan daha fazla stratejik düşünme gerektiriyor. Büyü ve doğal silahlar kullanılan çok oyunculu savaşlarda farenin bir tuşuna basmaktan çok daha fazlasına ihtiyaç duyuluyor.

Oyun, aynen *Diablo* gibi üçüncü bir kişinin gözünden yukardan aşağıya perspektifle oynanıyor. Ama *Nox* dünyasındaki, su fıçılarından yıkılmış bir zindan duvarından kopan ufak bir taş parçasına kadar bütün objeler, fizik kuralları kapsamında hareket ediyor. "*Nox*'u fizik ve mekaniğin olabildiğince uyumlu bir şekilde işlediği sağlam, tutarlı ve gerçekçi bir ortam olarak dizayn etmeye özen gösterdim" diyor teknik müdür Michael Booth. "Bu yüzden her şey bir kütle ve sürtünmeye sahip, bunun yanı sıra hiçbir zaman neyin nasıl davranacağını bilemeyeceginiz bir senaryo sistemine de sahibiz.

Bunun anlamı şu; eğer bir ateş topunu bir moloz yığınının ortasındaki barut dolu bir fıçıya fırlatırsak odanın içine uçuşacak olan taş parçaları gerçek hız ve yörüngelerde hareket edeceklerdir. Bunun yanı sıra oyunun motoru, birçok etkileyici ışık oyunu da içeriyor. Işıklar objeye yönelik olarak gerçek zamanda hesaplanıyor. Aynı şekilde oyuncular da gerçek bir görüş açısına sahipler. Yani eğer bir obje yolunuzu kapatıyorsa onun arkasını sadece karaltı olarak görebileceksiniz. Bu şekilde bir kapıyı hafifçe aralayarak bir odanın içindekilerinin bir kısmını görme şansınız olacak. Şu an için oyun üç boyut hızlandırıcılarını desteklemeyi düşünmüyor. Eğer üç boyut donanımını destekleseydik odalardaki duvarlar ve döşemeler de gerçek zamanlı olarak hesaplanmış ışık yansımaları içerebilirdi. Şu an oyun oldukça iyi işliyor ama bunu da düşünmüyor değiliz. Üç boyutlu hızlandırıcı kaygısı olmadan oyun yazmak oldukça huzur verici.


BÜYÜLER UÇUŞMAYA BAŞLADIĞINDA ortam bir anda hararetleniveriyor.


OYUNCULAR BU TAŞTAN golem gibi yaratıkları büyüleyerek düşmanlarına saldırtabiliyorlar.


RENKLİ IŞIKLAR siz oyunu ynadıkça değişecek ve ortamları canlı tutacaklar.


LAV ÇUKURLARI ve büyülü ezer yumruklar oyunda karşılaşacağınız tehlikelerden sadece birkaçı.

Oyuncular, oyun karakterini üç ayrı sihir çeşidinden biri ile yaratabilirler: Kırmızı savaş sihri, Yeşil doğa sihri ve Mavi illüzyon sihri. Seçilen sihir sınıfı oyundaki karakterin büyülerini ve geliştireceği kabiliyetlerini etkiliyor. Örneğin kırmızı sınıftakiler çok güçlü ateş topları fırlatabilirken yeşil büyü sınıfındakiler, bir kurdu büyüleyerek ona, düşmana saldırı emri verebilir. Her büyü klavyedeki rakamlara denk gelen necelerden oluşuyor. Bir karekter belirli bazı heceleri bir düzen içinde söylediğinde bir büyü yapılmış oluyor. Oyuncular ya ekrandaki alet çubuğuna basarak veya klavyeden rakamlara düzenlice basıp çeşitli heceleri girerek büyü yapabilirler. Her ne kadar rakam girilerek yapılan büyüler oyuncuya sıraları ezberlemek gibi bir yük getirse de çok daha hızlı ve etkin bir büyü yapma yöntemi.

Oyun çoklu oyuncu desteğine sahip fakat bunun sayısının ne olacağına henüz karar verilmemiş. Bu sayı, oyundaki dengeye göre altı kişiden otuziki kişiye kadar olabilir. Oyuncular karşılıklı veya bilgisayara karşı omuz omuza savaşabiliyorlar. Karşılıklı yapılan savaşlarda birkaç seçenek mevcut. Bunlar, en çok öldürmenin (oyundaki adı ile ders) yapıldığı direkt savaş, bayrağı ele geçirme ve hatta sıcak patates. Bu türdeki bir savaşta oyundaki karekterinizi üzerindeki ölümcül bir büyüden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Westwood'un sitesine bağlanıp oyunun kendisini kullanarak değişik oyun sunucularına bağlanmak mümkün. Bu çeşit bağlantı kurulduğunda oyunda bazı kapılar açılıyor. Bu kapılardan geçince değişik sunuculardaki oyunlar, sunucu hızı oyuncular gibi konularda bilgiler veriliyor. Genel olarak konuşmak gerekirse bu oyun düşünen birine yönelik bir nevi *Diablo* oyunu. Bakalım yakında çıkacak olan *Diablo II* karşısında bu oyunun şansı ne olacak, bunu zaman gösterecek. Ama bunu oyunun çıkış tarihi olan sonbahara kadar bilemeyiz. Şimdi sizleri baş büyücü Renningus'a teslim edeceğim. Bu bilge kişilik size Westwood'un yine oldukça iyi görünen diğer bir oyunu ile ilgili bilgiler verecek.



LANDS of LORE III

PCGFN'DEN ÖZEL RAPOR,
BAŞ BÜYÜCÜ RENNINGUS
GLADSTONE'DAN
CANLI BİLDİRİYOR

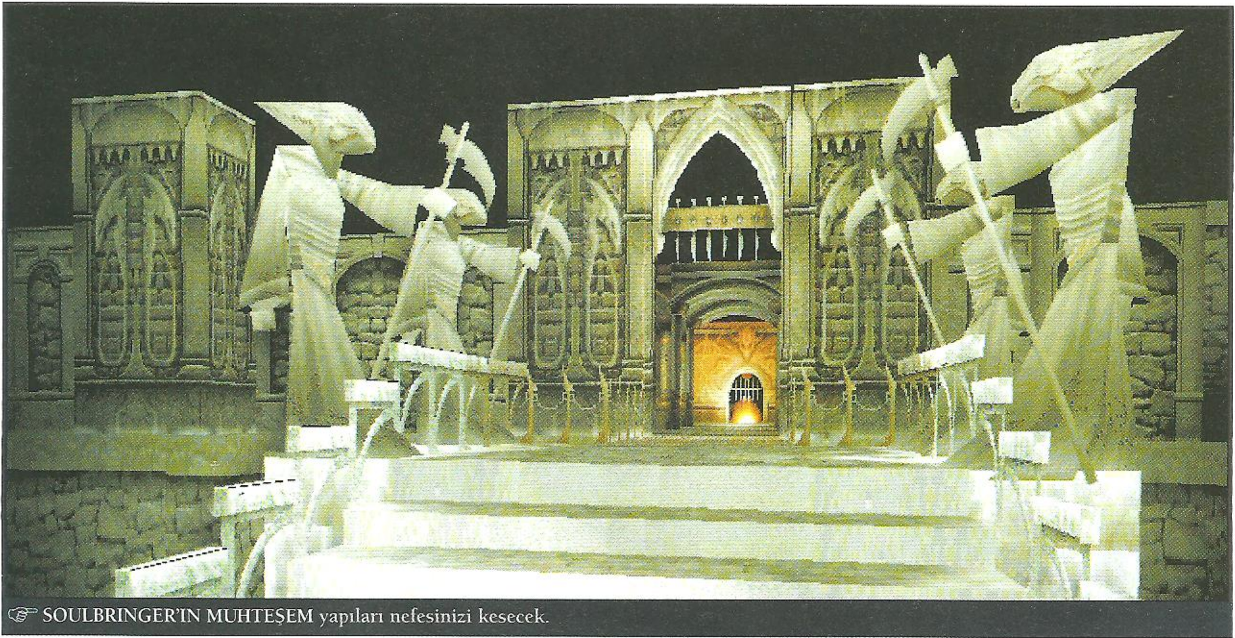
Aaah harika, bana katılmanıza çok sevindim. Ben de Westwood Stüdyoları'ndan Louis Casetle ile beraber içki içtiğimiz "Dans Eden Tepegöz" barından yeni döndüm. Louis gerçekten iyi bir insandır. Büyücülük kolejine onunla beraber gitmiştik. Roleplaying oynayanlar, onu *Lands Of Lore* serisinin yaratıcısı olarak tanırlar. Kendisi şu an bu serinin üçüncü oyunu üzerinde büyük bir şevkle çalışıyor. "Oyunda bazı temel RPG elementleri kullanılırken yeni oyuncuların da kendilerini yabancı gibi hissetmemelerini sağlamaya çalıştık" diyor *Lands of Lore*'un yaratıcısı Louis. "Bu gerçekten başarılması zor bir şey. Bunu yepyeni yaratıcı çözümlerle sağladık. Bu çözümler, teknolojik çözümlerden çok dizayn çözümleriydi." İlk bakışta oyuncular geçen sene çıkmış olan *Land of Lore II*'den alınmış birçok benzerlikler fark edecekler. "Geçen seneyi oyunun temelde daha iyi görünmesi, daha iyi oynanması ve aynı anda da hikayeye bağlı kalmasını sağlamak için çalışarak geçirdik" diyor Castle. Bu efor kendisinden beklenileni vermiş görünüyor. *Lands of Lore II,* sonsuz sayıda büyük pixellerden oluşan çirkin dokuyla doluydu; ama *Lands of Lore III* çok daha iyi görünüyor. Birçok doku ve obje hala sprite bazlı ama aralarından bazıları günümüzde oyunlarda kullanılmaya başlayan voxel'lerden oluşuyor. Voxel bazlı objeler gerçek anlamda üç boyutlu. Böylece oyuncular bu objeleri istedikleri her açıdan görebilirler. Bunun yanı sıra kullanım ara birimi de oldukça büyük değişikliğe maruz kaldı. Arabirim kullanım kolaylığı açısından tekrar dizayn edildi ve tekrar dizayn edilirken oyundaki karakter hakkında detaylı bilgiler verilmesinden de vazgeçilmedi. Genel olarak ele alırsak *Lands of Lore III*'ün amacı, bir yandan eski ve deneyimli oyuncuları oyuna çekerken diğer yandan da 'mana' veya 'vuruş puanı' gibi garip terimlere yabancı olan yeni oyuncuları da kazanmak. Siz oyunda Eric'in oğlu kral Richard'ın da kardeşi olan Copper'ı oynuyorsunuz. Krallık'ta durumlar ters gitmeye başlıyor ve siz de yardım edebilecek tek kişisiniz. Oyuna başladığınız andan itibaren birçok düşmana sahipsiniz. Her ne kadar oyuncular birçok RPG'deki gibi oyunun başında kendi karaterlerini dizayn edemeseler de Copper'ın oyun içindeki gelişimini belirleyebilirler. Bazı topluluklara (lonca) katılarak Copper'ın savaşçı, rahip, büyücü veya hırsız olacağına karar verebilirler. Her rol kendine has avantaj ve dezavantajlara sahip ki bu da, oyunun üzerine oldukça etki ediyor. Castle'a göre bu, oyun içinde karaktere odaklanarak onun gelişimini sağlamak için oldukça etkili bir yol. Bu toplulukların bir avantajı da burada yakın dostlar edinebilmeniz. Bu dostlar oyuncuya özel kabiliyetler sağlamanın yanı sıra başka türlü gözden kaçırabilecekleri şeyleri de fark etmelerini sağlıyor. Oyuncular bu yakın arkadaşların üzerinde sınırlı bir kontrole sahipler. Bunlara örnek olarak onları bazı sihir materyallerini bulmaya yollamak veya yanına yaklaşan yaratıklara saldırmak gibi şeyleri verebiliriz . Her yakın dost kendine özgü bir karaktere sahip. Bu bağlamda yolculuğunuz boyunca bu yakın dostunuzla bolca iletişim kurma imkanı bulacaksınız. Her ne kadar oyunda kazanmak için bir arkadaşla dolaşmak şart olmasa da bu işlerinizi çok kolaylaştırıyor. Savaş ve büyü *Lands of Lore II*'dekine oldukça benziyor. Sadece silahınızı alın ve önünüzdeki yaratığı gerçek zamanda doğrayın veya sadece bir düğmeye basarak uygun bir büyü yapın. Oyunda altmıştan fazla bulunacak ve kullanılabilecek sihir var ve keşfedilecek oyun dünyası da oldukça büyük. Fakat oyunu ancak Nisan ayında piyasaya sürüldükten sonra keşfedebilirsiniz. Benden bu kadar şimdi Madrigal'a bağlanıyoruz. Orada Meadguzzler'den Gremlin'in yeni oyunu ile ilgili ilginç haberler elde edeceksiniz.



OYUN İÇİNDEKİ KARAKTERLERLE karşılaşmak oyundaki epik hikayenin anlatılmasında büyük bir rol oynuyor. Dikkatli olun ve kılıcınızı uygunsuz bir zamanda savurmayın.



LANDS OF LORE III'deki kullanıcı arabirimi bir önceki oyuna oranla yeniden dizayn edilmiş ve bir o kadar da kolaylaştırılmış.



SOULBRINGER'IN MUHTEŞEM yapıları nefesinizi kesecek.

SOUL*bringer*

PCGFN ÖZEL RAPORU
RAHİP GORDO MEADGUZZLER
MADRIGAL'DEN CANLI BİLDİRİYOR

Oh, inancım üzerine yemin ederim ki bu şarap bir harika, ben bundan bir tane daha alacağım. Aa selam, nerdeyiz, hımm bize zihinleri yoran *Realms of the Haunting* oyununu sunan Gremlin Interactive'teyiz. Firma, bir süredir bir başka oyun üzerine çalışıyordu. Bu seferki oyun oyuncuyu büyü ve şeytanlardan oluşan bir diyara götüren roleplaying oyunu. *Soulbringer,* bir anda şeytanların dünyayı ele geçirmesini engellemek gibi bir kadere sahip oluveren genç bir adamı anlatıyor. Bu görevi başarıyla tamamlamak için birçok değişik silahı kullanmayı ve ateş, ruh, hava, dünya ve su gibi beş ayrı elementten oluşan büyüleri öğrenmek zorunda.

Soulbringer, oldukça etkileyici görsel bir ziyafet (hımm, ziyafet). Kamera, yatay bir düzlemden üstten görünüme kadar istenilen her yere konulabilir. 3D hızlandırıcı kartları olanlar, oldukça etkileyici detaylı doku örnekleriyle karşılaşacaklar. Lapa lapa yağan karı ve ağaç kabuklarını bunlara örnek gösterebiliriz. Bunun yanı sıra oyunun geçtiği dünya da oldukça güzel yapılandırılmış. Bu dünya, ahırlar ve birçok heybetli binalardan oluşuyor.

Savaşlar gerçek zamanda yapılıyor ve oyundaki karakterin hareketi o anda kullandığı silaha bağımlı. Karakterimiz güçlendikçe yeni kabiliyetler kazanıyor. Örneğin bir kılıç kullanılıyorsa oyuncu, rakibinin başını gövdesinden ayırabilir veya sadece sakat bırakabilir. Ama eğer bir topuz kullanıyorsa rakibin başını ezmeyi veya birkaç kaburga kemiğini kırmayı deneyebilir. Oyuncu becerilerini nasıl ve ne zaman kullanacağına kendisi karar veriyor. Bütün saldırılar gerçek hayattan birebir alınmış, yani düşmanın arkasına tekmeyi bastığınızda bu, çok gerçekçi görünecektir. Yanlızca bu değil, düşmanların yürek parçalayan ölümlerini kalbi zayıf olanlar için pek tavsiye etmeyiz. Zira havada uçan kafalar ve kaburga kemikleri görmek oldukça olağan.

Her ne kadar oyundaki karakter beş tane elementi kullanarak büyü yapabilse de bir büyüye konsantre olması, diğer büyüleri etkiliyor. Örneğin eğer hava büyüleri üzerine yoğunlaşırsa bu dalda güçlenirken ateş büyüleri üzerine olan gücü zaman içerisinde azalıyor.





SOULBRINGER'DA kamera, kapalı mekanları daha kolay dolaşmanızı sağlayacak şekilde tasarlanmış.

Oyunda kullanılmış yapay zeka da gerçekten umut vaat ediyor. Oyun içindeki karakterler sizinle iletişim kurmakla kalmayıp kendi aralarında da anlaşmalar yapabiliyorlar. Yanlız sizin değil çevrelerinde olanların da farkındalar. Bazen onları canavarlardan korumak zorunda kalabilirsiniz veya size ihanet etmeyi denediklerinde onları öldürmek zorunda kalabilirsiniz.

Soulbringer, şu ana kadar hak ettiği ilgiyi görmedi. Gördüğüm kadarıyla oyun düzlemsel olmayan oldukça geniş bir ortamda geçiyor. Bu oyunun aynı *The Realms of the Haunting* oyunu gibi es geçilme ihtimali oldukça yüksek. Ama benim dileğim, bu oyunun üst sıralarda yer almasından yana. Kendinize bir iyilik yapın ve gözünüzü bu oyundan ayırmayın, pişman olmayacaksınız.

Bugünlük benden bu kadar. Şimdi Ahkullion'a bağlanacak ve İğrenç kokulu Angela'dan Eidos'un en son roleplaying oyunu ile ilgili bilgileri alacağız.

REVENANT



☞ REVENANT 'TA BÜYÜLER BİRLEŞTİRİLEREK daha etkili hale getirilebilir.



☞ OYUN HER NE KADAR karanlık bir ortamda geçse de birçok özel efekt ve renkli ışıklandırma iyi sağlanmış.

PCGFN ÖZEL RAPOR,
İĞRENÇ KOKULU DİLENCİ ANGELA
AHKUILON'DAN BİLDİRİYOR

Ohhh, işte ben. Bugünlerde hayat bana pek iyi davranmıyor. Yoksulluk içinde yaşamak, küflenmiş bisküvilerden kurtları ayıklamak, envayi çeşit hastalıkla baş etmek ama ... Ama siz bunları duymak istemiyorsunuz. Sizin duymak istediğiniz *Revenant*, Eidos Interactive'in çıkardığı en son oyun. Firmanın çıkardığı en son RPG ziyafeti etkileyici görüntülerle yoğrularak canlandırılmış. *Revenant* birçok kimseye *Diablo* ve hatta *Nox*'u anımsatabilir; ama bu oyun, bir diğer kopya olmaktan çok uzak ve çok daha fazlasını içeriyor. Oyunda günümüzün harekete susamış roleplayer oyuncularının isteyebileceği her şey var. Yüksek renkli dokular, üç boyutlu ve hareketleri gerçek dünyadan alınmış poligonlardan oluşan karakterler, oldukça fazla sayıda büyü, eşya, ortam ve öldürecek birçok şey. Oyuncu oyuna yeniden dirilmiş Locke adında bir savaşçı olarak girer. Bu savaşçı ona ihtiyaç duyan bir kısım insan tarafından hayata döndürülmüştür. Geçmişinde oldukça güçlü olan ve sihir de kullanabilen bir savaşçı olan oyuncumuz oyuna başladığında kim ve ne olduğunu hatırlamayan bir adamdır. Locke, oyunda ilerledikçe daha fazla yetenek kazanacak ve o ülkeyi tehdit eden şeytani güç Children of Change'i yendikçe de kendisi hakkında daha çok şey öğrenecektir.



Oyun baştan sona yaratık biçme üzerine kurulu. Savaş gerçek zamanda yapılıyor. Oyuncu güçlendikçe çok farklı saldırı şekilleri öğrenerek ve bunları birleştirerek yeni saldırı şekilleri organize edebiliyor. Esas olarak dört ana 'silahlı yetenek seviyesi' var. Bunların en basiti üç hareket içeriyor: Alt dercede vuruş, orta derecede vuruş ve yüksek derecede vuruş. Bunlardan hangilerinin kullanılacağı kullandığınız silaha ve karşılaştığınız yaratığa bağlı. Daha fazla beceri kazandıkça bu hareketler sizin karakterinizin bir parçası oluyor ve oyuncunuzun bunlardan birkaçını karıştırarak kullanabilmesini ve karşısındakine çok daha fazla zarar vermesini sağlıyor. Locke, serüvenine devam ettikçe büyü yapmasını ve savaşlarında bunu kullanmasını öğrenecek. Zamanla üçüncü beceri seviyesi gelecek ve bu seviyede silahı ile büyülerini aynı anda kullanarak karşısındakine çok büyük zararlar verebilecek. Son olarak ise usta savaşçımız, büyü yapmasını kendi karakterine katacak ve bunu uzman olduğu silah becerisi ile birleştirerek karşısına çıkan her şeyi yok edebilecek devasa bir güce sahip olacak. Locke, belirli bir alanda uzmanlaştıkça çok daha karışık ve zarar verebilecek bileşimler yaratabilecek. Oyun içinde elliden fazla gerçek hayattan birebir alınmış hareket birleşimi var. Yani bu, oyunda gerçeğine yakın birçok hareket göreceksiniz anlamına geliyor.

Oyunda bir büyü sekiz elementten oluşuyor. Hayat, ateş, yıldırım, dünya, rüzgar, vücut, buz ve akım. Birçok element yeni büyüler yapmak için birbirleriyle birleştirilebilirler. Örneğin ateş ve rüzgar birleştirilerek bir ateş topu oluşturulur. Bu yüzden birçok büyüyü daha güçlü hale getirmek için kombinasyona ihtiyaç var. Yıldırım kendi başına oldukça etkilidir; ama dünya ve rüzgarla birleştirildiğinde oluşacak güç, yalın yıldırım ile kıyaslanamaz bile. *Revenant*, oldukça tutulacak bir potansiyele sahip. Yüksek derecede hareket ve yoğun hikayelerle dolu RPG'lerden hoşlanan oyuncuların, 1999 yazında bu oyuna bir göz atmalarını tavsiye ederim. Size daha fazla şey anlatmak isterdim. Ama ne yazık ki şehir korumaları buradan gitmemi istiyorlar. Anlaşılan iğrenç kokum köylüleri rahatsız ediyor. Yolunuz açık olsun dostlar, eğer bana bir ekmek parası bahşederseniz beni çok mutlu kılarsınız...



☞ SAVAŞ TEKNİKLERİ ÜZERİNE epey çalışmanız gerekecek. Çünkü yanlız dolaşırken karşılaşacağınız canlılar pek de arkadaş canlısı olmayacaklar.

ONLINE KRALLIĞI

PCGFN ÖZEL RAPORU
KONT HOSER SKULLSUCKER
SİBERUZAYDAN
CANLI BİLDİRİYOR

Selam ölümlüler. Benim adım Kont Hoser Skullsucker. Ben bir necromancer'im. Bilmeyenlere karanlık ve kötü işimin ne manaya geldiğini açıklayayım: Ben ölülerle anlaşmalar yaparım. Geçenlerde Go Fish oyununda birkaç çürüyen cesede karşı kazandığım zafer, bana bir gölgeymişçesine düşünce hızında dolaşma yeteneği sağladı. *PC Gamer* Fantasy Network de bana bu yeni yeteneğimi üst uzaydaki (sizlerin siberuzay dediğiniz o garip yerdeki) dört oyunu dolaşarak değerlendirmemi önerdi, ki bu beni çok mutlu etti.

ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE

Her ne kadar online roleplaying oyunlar onlarca yıldır var olsa da (eğer çok eski yazılarak oynanan Multi User Dungeon –MUD'ları da sayarsak) *Ultima Online* çıkana kadar bu büyüleyici oyunlar pek ilgi görmedi. Ondan sonra da bütün dikkatler, bu gelmiş geçmiş en büyük dünya simulasyonu olabilecek oyuna çevrildi. Fakat işler Origin çalışanları için beklenildiği gibi yürümedi. Çok ağır çalışan server'lar, Online Britania'yı ziyaret eden oyuncuları sinirlendiren bir yer haline geldi. Kaos ve isyanlar bir süre sonra kardeşi kardeşe düşürdü ve oyuncular birbirlerini oyundan atmak için önlerine geleni doğradılar ve bu da birçok insanın bu diyardan arkalarına bakmadan kaçmasına yol açtı.

Her ne kadar çekirdek bir kadro oyunda kalsa da birçok insan, bu sinir bozucu şeyi yaşamak istemeyerek RPG oynama zevkini başka bir yerde çıkarmaya gitti.

Oyunun ilk piyasaya sürümünün üzerinden bir seneden fazla zaman geçti ve birçok yenilik yapıldı. Örneğin *The Second Age* de denilen yeni versionda oyuncular bir IRC (Internet Relay Chat) penceresi açıp arkadaşları ile konuşmaya gerek duymadan tüm oyun dünyası üzerinde birbirleri ile sohbet edebiliyorlar.

Ama oyundaki en heyecan veren gelişmelerden biri, SYSTRAN adı verilen bir gerçek zamanlı çevirmen programı. Oyun Japonca'dan İngilizce'ye, İngilizce'den Japonca'ya, Almanca'dan İngilizce'ye, İngilizce'den Almanca'ya çevirmenlerle birlikte satılıyor. Bu, Japonya'dan oyuna bağlanan bir macerapeerest ile sıkı bir sohbet içine girebileceğiniz anlamına geliyor. O size Japonca yazacak ve siz bunu İngilizce olarak göreceksiniz. İngilizce cevap vereceksiniz ve o Japonca olarak okuyacak. *Ultima Online* bu çeşit bir çevirmen içeren ve gerçek bir uluslar arası oyun ortamı sağlayan ilk program.



ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE şu an oynanmakta olan en popüler online RPG'lerden birine birçok yenilik getiriyor.

Bunlar tabiki *The Second Age*'deki yeniliklerin tamamı değil. Bu yeniliklerin tam bir listesini almak isterseniz *www.owo.com* sitesini bir ziyaret edin. Her ne kadar *UO* rakipleri olan *EverQuest* ve *Asheron's call* ile rekabet etmek zorunda olsa da oyun, bu online RPG'ler ile karşılaştırıldığında oyuncuya farklı bir deneyim kazandırıyor. Daha önceleri oyunu sarsan sorunlar artık maziye karıştı. Oyun tam olarak düşünüldüğü gibi kapsamlı ve içinde kaybolabileceğiniz bir dünya simulasyonu haline geldi.



EVERQUEST

EverQuest, bir sene önceki Elektronik Eğlence Fuarı'ndan beri beta test amacı ile çalışır ve bağlanılabilir durumda. Bu 3D hızlandırıcı gerektiren kart sizi bitmek bilmeyen kararlı bir dünyaya sokuyor. Oyunu birçok bakış açısından oynamak mümkün; bir kişinin bakışından, tepeden veya omuz üstünden. Bunun yanı sıra kamera açıları da değişebilir, bu sayede kamerayı etrafta çevirebiliyorsunuz.

Savaşlar gerçek zamanlı oluyor. Sadece bir yaratığı hedefliyorsunuz ve bir butona basarak kesmeye başlıyorsunuz. Büyü yapmak için sihir puanına ihtiyaç duyuluyor. Daha da büyük büyüler için çeşitli materyalleri kullanmak gerekebiliyor. Oyun Norrath adı verilen devasa bir dünyada geçiyor. Bu dünyanın bir ucundan diğer bir ucuna gitmeniz hiç durmadığınız taktirde birkaç saati buluyor. Oyuncular, dark elf ve trollerin de dahil olduğu 12 ırk ve 14 sınıftan birini seçebilme şansına sahipler; ama hangi sınıfta olacağınız ırkınızla sınırlandırılmış, yani cleric olmuş bir troll'a rastlamanız mümkün değil.

Oyun, nefesinizi kesecek kadar güzel. Oyunun dünyası size mükemmel bir deneyim yaşatmak amacıyla el ile ince ince işlenmiş. Şimdiye değin gördüğümüz kadarıyla *Ever Quest* 1999 yılında ortalığı kasıp kavuracak bir online RPG olacak. Oyun, benzer motorlara sahip olan *Asheron's Call* ve *Middle Earth Online* ile rekabet etmek zorunda kalsa da onlardan önce piyasaya dağıtılmış olmak gibi bir avantaja sahip. Bu da ona online RPG'lerde en önlerde bir yer edinmesini sağlayabilir. Eğer hala kafanızda sorular varsa en son haberleri *EverQuest* in *www.ever-*



FAYDARK'ın şehri Elven, dev ağaçların üzerine kurulmuş. Yanlış bir adım atın ve başınıza dert açın.



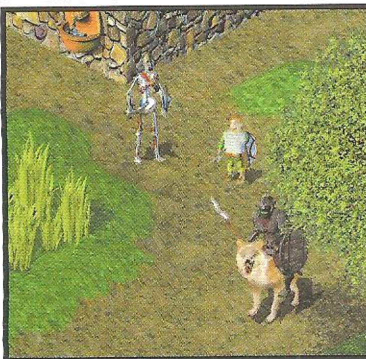
OYUNCULAR B RL KTE *Asheron's Call*'daki bazı yerel zindanlara saldırı planı yapıyorlar.

quest.com'daki web sitesine bağlanarak öğrenebilirsiniz. Oyunun tam sürümü Ocak sonunda piyasaya dağıtılacak.

Asheron's Call

Asheron's Call basitçe söylemek gerekirse üç boyutlu perspektif üzerine kurulu tek kişinin birçok insanla yoğun ilişkide bulunabildiği ve bu ilişkilerin oyunu yönlendirdiği bir oyun. Tanıdık geliyor mu? Microsoft'un online oyun dünyası için Turbine Entertainment Software tarafından yazılan bu oyun, birinci ve üçüncü şahısların perspektifinden görünüm, 3D hızlandırılmış oyun ortamı, keşfedecek devasa bir dünya ve oyuncunun sadece bir canavarı hedefleyerek başlattığı gerçek zamanlı dövüş sağlıyor.

Büyü yapmak için üç şeyi aynı anda gerçekleştirmelisiniz. Bunlar; bir materyali kullanmak, belirli bir hareket yapmak ve yine belirli bir sözcük söylemek. Ama büyünün en ilginç yanı, bir büyüyü aynı anda birkaç kişi kullandıkça o büyünün etkisinin azalması, örneğin bir ateş topunu aynı anda onlarca kişi kullanırsa o ateş topu ufak bir kamp ateşi yakmaktan öteye gidemiyor. Oyun binlerce oyuncuyu destekleyecek ve birkaç server'a (sunucuya) ayrılmış bir dünyada oynama desteği sözü veriyor. *EverQuest*'te olduğu gibi oyun içindeki diğer oyuncuları öldürenler, şeytani güçlerini sadece diğer oyuncu öldürenlerin üzerlerinde kullanabiliyorlar. *EverQuest*'in, Microsoft'un oyununa oranla biraz daha önde de gitmesi, onun Sony'den aldığı fiyat performans desteğinden geliyor. Tabiki her iki oyun da piyasaya çıkana kadar hiçbir şey kesin değil. Bu yaz Oyunun halka açık beta testinin duyurulmasını bekleyin.


OYUNUN GÖRSEL tasarımı tamamlanmamış olsa da Middle Earth Online'ın görünüşü hemen hemen böyle olacak.

Middle Earth Online

Sierra'nın bir kolu olan Yosemite Entertainment, 10 bin kişiye hizmet verebilecek kalıcı bir online oyun yapmak için yoğun bir şekilde çalışıyor. Oyun, dünyanın en ünlü fantezi ürünlerinden biri olan J.R.R.'ın *Lord of the Rings* oyununa dayanıyor.

Oyun bitmeden önce Sierra, 1999'un sonlarına kadar bir beta test sürümünü çalıştıracak; ama şimdiden oyunun adı oldukça etkin bir şekilde anılmaya başlandı bile. Oyunun sistem gereksinimleri de oldukça yüksek tahminlere göre bir Pentium II 333 ve yeni nesil 3D grafik hızlandırıcısına ihtiyaç duyulacak. Ama bunlar oyun çıkacağı zaman değişebilir.

Yosemite, oyunun Tolkein'in dünyasına sadık kalması için elinden geleni yapıyor. Oyunda hobbit, elf, insan veya dwarf olma şansınız var. Macera, olaylardan hemen sonra dördüncü asırda geçiyor. Her ne kadar Sauron artık bir tehdit oluşturmasa da şeytan gözünü üzerinize dikmiş durumda.

Yosemite'nin bu tutkulu çalışması dikkatleri üzerine çevirmiş durumda. *The Lord of the Rings*, en iyi fantezi çalışmalarından biri. Bu da programcı takımını oyunu kitaba sadık kalarak yazma konusunda yoğun bir baskı altında tutuyor. RPG ve fantezi fanatikleri oyunun gelişimini dikkatle izliyorlar.

Evet sevgili ruhlarım, benden şimdilik bu kadar. Artık gitmeliyim; zira zombi dostlarımdan biri ile acil bir randevum var. Şimdi sizleri PCGFN ön zindanındaki Garfield ve Sir William'a teslim ediyorum.

Arka Zindan

-Sör William, bayağı hoş bir karşılaştırmaydı öyle değil mi?

-Evet, Dük oldukça iyiydi; ama hepsi bu değil. Role playing oyunlarında bir patlama yaşanıyor. Bu yüzden gelecek sene çıkacak RPG oyunlarının hepsini burada listelemek mümkün değil. Bunun yanı sıra siz bu yazıyı okurken birkaç adet FRP oyunu da yetkili satıcıların raflarına gelmiş olacak. Şimdi burada hepsini anlatmaya yeterli vaktimiz olmadığından yakında çıkacak olan RPG'lerin üzerinden şöyle bir geçeceğiz.

BALDUR'S GATE: Sezonun beklenen oyunu siz bu yazıyı okurken çıkmış olmalı.

DIABLO II: Blizzard'ın oldukça popüler olan *Diablo* oyununun devamı.

RETURN TO KRONDOR: Raymond E. Feist'un *Betrayal At Krondor* oyununun devamı.

REDGUARD: *The Elder Scrolls Daggerfall* 'la aynı evrende geçen bir aksiyon/RPG oyunu.

QUEST FOR GLORY V: Dragon Fire: Sierra'nın başarılı Quest for Glory serisinin devamı olan bir macera /RPG.

SEPTERRA CORE: Fantezi ve bilim kurgu bileşimi bir RPG. Değişik oyun stilleri ve elle çizilerek sonradan render edilmiş harikulade arka planlar.

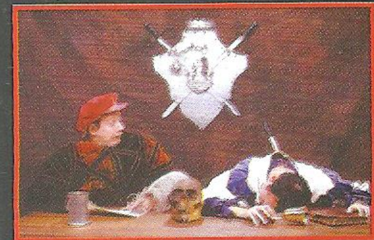
THE LADY, THE MAGE, AND THE KNIGHT: *Realms Of Arkania: Shadows Over Riva* yapımcı kadrosundan yeni bir RPG.

STONEKEEP2: İnterplay'den Stonekeep oyununun devamı.

PLANESCAPE TORMENT: Planescape evreninde ilk RPG.

INFINITE WORLDS: *Baldur's Gate* oyununda kullanılan motor burada da kullanılmış.

GOOD & EVIL: Cavedog Created Firması için çalışan ve daha önce de Monkey Island oyununun arkasında olan Ron Gilbert tarafından programlanmış bir oyun.



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND: Düzlemsel olmayan Elder Scrolls serisinin bir başka oyunu. Ve bu sadece buz dağının üst kısmı. Gerisi için PCGFN'ün cesur yazarları krallığı yeni ve heyecan verici roleplaying oyunları için dolaşacaklar. Yakında geri döneceğiz. Geri dönene kada.r ben Harmshire'lı Sör Williams, sizlere kendim ve Duke Garfield adına hoşçakalın diyorum. Birazdan "işkence çarkı" adlı yeni yarışma programımız başlayacak, hemen sonra da hepinizin beğeni ile izlediği "talan rüzgarları"nın sezonluk finali gelecek. Bizimle kalın.

PCG

Üçüncüde tam isabet!

Çok incelikli bir grafik motoru, düzinelerce düşman, kullanması kolay multi-player modları ve sizi sürükleyip götüren hikayesi sayesinde *Descent3*, 3D oyunlar tarihine altın harflerle yazılacak.

Yazan: Stephen Poole — Çeviren: Cüneyt Halu

Bilgisayar oyunları oynayıp onlar hakkında yazı yazma işini benim kadar uzun süre yaparsanız, çok kolay yorulmaya başlıyorsunuz (özellikle de devam oyunlarında). Bu yüzden *PC Gamer* dergisi beni arayıp, *Descent 3*'e bir göz atmak için Ann Arbor, Michigan'a giderek Outrage Entertainment'ı ziyaret etmemi rica ettiğinde açıkçası içimi çok da büyük bir heves kaplamadı. Birçok oyuncu gibi ben de ilk iki Descent'in delisiydim; ancak içten içe bu üçüncünün eskilerin aynısı olup yalnızca süslü püslü grafiklerle donatılmış olmasından korkuyordum.

Yanılmışım. Hem de fena halde yanılmışım.

Outrage Entertainment'ın kalabalık bürosuna gelişimden yaklaşık üç saat sonra yakında piyasaya sürülecek olan *Descent 3*'ü açıklayan ayrıntılı bir rehber elime tutuşturulmuştu bile... Aslına bakarsanız o kadar ayrıntılıydı ki sonlara doğru resmen başım döndü ve bir köşeye çekilip birkaç tane Dramamine çiğnemek zorunda kaldım (bu sırada *Descent 3*'ün yapımcısı Craig Derrick de "Başkasını oynarken izlediğinde daha da kötü oluyor" diyerek beni teselli etmeye çalıştı!). Midem yavaş yavaş yerine geldiğinde Outrage Entertainment Başkanı Matt Toschlog, yanıma geldi ve birkaç lokma bir şeyler yemek isteyip istemediğimi sordu. Hemen "evet" dedim; ama aç olduğum için değil, yalnızca içime biraz temiz hava çekmek ve şahit olduğum başdöndürücü grafiklerden sonra biraz olsun kendime gelebilmek için...

Hafif bir yağmurun altında dolaşırken Toschlog bana şöyle sordu: "Şu online oyun dergilerinden birindeki 'first-person shooter'ların tarihi' başlıklı yazıyı okudun mu?" Okumadığımı söyleyince de hafifçe sırıtarak "Yazarlar *Wolfenstein, Doom, Dark Forces* ve *Quake*'ten bahsetmişler; ama *Descent* hakkında tek bir laf yok" dedi. Toschlog sinirli görünmüyordu, yalnızca birilerinin 3D oyunlar hakkında bir yazı yazıp da *Descent*'i es geçmesine çok şaşırmıştı.

Onu suçlayamazsınız ki... 1995'te çiçeği burnunda Parallax Software tarafından geliştirilen ve Interplay tarafından yayınlanan *Descent*, her şeyden önce teknolojik bir devrimdi. Harekette tam olarak "altı açılı özgürlük" sunan ilk oyundu ve oyuncuların, yerçekimsiz ortamda tamamen sınırsız bir özgürlükle hareket etmeye alışmaları biraz zaman aldı. Çok geçmeden tüm dünyadaki binlerce oyuncu, Parallax Software'in ne kadar muhteşem bir dünya yarattığını kavradı.

Descent II'de ise Parallax, yeni düşman robotlar, daha sağlam bir multi-player desteği ve yüksek çözünürlüklü grafikler ekledi. Ama bütün bunların ötesinde, *Descent* ve *Descent II*'nin çok gürültü koparan başka bir özelliği daha vardı: *Doom* gibi oyunların tersine *Descent*'te ve *Descent II*'de oyuncular, istedikleri zaman bir multi-player oyuna girip çıkabiliyorlardı. Zamanla daha fazla oyuncu, *Descent*'i Net üzerinde başlangıç zamanları hakkında endişelenmeden oynayabileceğini farketti ve böylece oyunun yeri daha da sağlamlaştı. Ancak daha bütün bunlar olurken bile Outrage'dekiler zaten mükemmel olan bu oyunu daha da geliştirmenin yollarını arıyorlardı.

Mükemmelliğe Biraz Daha Yaklaşmak

Peki *Descent 3*'te yeni olarak neler var? Aslında nelerin yeni olmadığına yanıt vermek daha kolay olurdu: Grafiklerinden yapay zeka (AI) rutinlerine ve fizik modellerine kadar *Descent 3*, teknolojinin ne kadar ilerlediğinin canlı bir kanıtı adeta...

En kolay anlaşılan fark, doğal olarak savaşın artık labirent gibi koridorlar ve maden çıkarma tesislerindeki odaların yanı sıra alabildiğine geniş açık alanlarda da geçmesi. "Açık alan kullanma fikri, projenin başlarında ortaya atıldı; ancak birkaç ay sonrasına kadar pek de ilgi görmedi" diyor Derrick. "Oyunda açık alanların olup olmamasını tartışırken herkes, oyunun iç motoruyla çok uyumlu olmaması halinde bu fikirden vazgeçilmesi gerektiği görüşünde birleşti. İşte bu noktada iş biraz teknolojiye dayandı, bunun da üstesinden gelindiğine göre *Descent 3*'te açık alanların olması kesinleşti."

Ancak dış mekanları kullanmak başka şey, bunları oyunun en kritik bileşenleri haline getirmek başka şey... Derrick'in dediğine göre alan tipleri (bunların her biri bir öncekinden tamamen farklı), görevi ne şekilde yapacağınızı doğrudan doğruya etkileyecek. "Açık alanda geçen bölümlerden birinde garip yaratıklarla dolu yabancı bir ormanda, bir başkasında ise bir buz gezegeninde uçacaksınız" diyor. "Üstelik oyuncular, bu mekanların her birindeki hava şartlarıyla da uğraşmak zorunda kalacaklar. Mesela buzlu bölümde dışarıda çok kalırsanız geminiz donmaya başlayacak, diğer bir gezegende ise meteor yağmuruna



***Descent 3*'ün başka bir özelliği de dış görünüm: Savaş için çok da uygun olmayabilir, ama etraftaki her şeyi temizledikten sonra bu görünüme geçip ortada dolaşmak zevkli.**



***Descent 3*'te bir sürü ufak tefek ayrıntı düşünülmüş: Mesela, etkisiz hale getirilmiş, ama patlamadan öylece bırakılmış robotların etrafı kirletmesi gibi. Bunların hepsi birleştiğinde çok çekici ve inanılmaz bir oyun atmosferi oluşuyor.**

tutulabileceksiniz."

Üzerinde oldukça fazla kafa yorulduğu her halinden belli olan bir başka konu da düşman robotlar... *Descent 3*'ün en çarpıcı özelliği bu olacak gibi görünüyor. Oyunun tasarımcılarından Matt Long, 46 farklı düşmanımızın dört grupta toplandığını belirtiyor: Uçanlar, yürüyenler, taramalılar ve yuvarlananlar. Ayrıca bu robot tipleri de dört farklı sınıf içeriyor: Askeri, endüstriyel, güvenlik sağlayıcı ve kuşlar, kemirgenler ve kendi işleriyle meşgul olan ufak tefek robotlardan oluşan bir "zararsızlar" sınıfı.

Ancak Long, Outrage'in yalnızca robotların sayısını ve tiplerini artırmakla kalmadığını vurguluyor. Robotları daha karmaşık ve tehlikeli hale getirmek için, kendi buluşları olan "attach system (bağlama sistemi)" adlı tekniği kullanmışlar. "Bu bağlama sistemi sayesinde, robotlar arasında aklımıza gelen her türlü şekilde bağlantı kurmamız mümkün oluyor" diyor. "Böylece de parça parça yok edilen veya ayrılabilen çok bölmeli robotlar yapabiliyoruz. Bu da robotların belli parçalarını ayrı ayrı dağıtmanızı gerektiren veya bir robotun, sonradan ayrılarak her biri kendi AI ve fizik modeliyle hareket eden küçük robotlara bölünmesini içeren senaryolar hazırlamamıza olanak tanıyor. Bu yöntem, dış alanlarda dev gibi robotlar ve bölüm sonu canavarları yaratmak için çok uygun."

Robotları Canlandırmak

Outrage çalışanlarından birinin, *PC Gamer*'ın bu ayki CD'sinde verdiğimiz *Descent 3* demosunun bir bölümünü oynamasını izlerken, bir anda Long'un ve programcı Chris Pfeiffer'ın "Şunu gördün mü?" diye bağırdıklarını duydum. Merak içinde ne olduğunu sordum; benim görüşüme göre bu bölümü o kadar çok oynamışlardı ki hiçbir şey onları şaşırtamazdı. Verdikleri cevap çok basitti: Gerçekten hiç umulmadık bir şeyle karşılaşmışlardı; çünkü robotlar için hazırlanan AI rutinleri o kadar gelişmiş ki, belli bir durumda nasıl tepki vereceklerini gerçekten bilemiyorsunuz.

Olay çok ilgimi çekti ve oturup Pfeiffer ile *Descent 3*'ün AI rutinleri hakkında uzun uzun konuştum. "Karakteristik AI konusuna çok yoğunlaşıyoruz" diyor. "Böylece her robotun bir kişiliği oluyor. Robotlar sinirlenebiliyor, korkabiliyor ve afallayabiliyorlar. Bazı robotların meraklılığı ise sonları oluyor. Robotlarımız belli takımlar halinde bulunuyor ve takım arkadaşlarından destek alıyor, gruplar halinde savaşıyor ve hatta liderlerini koruyorlar. Zararsız yaratıklarımız da sürüler halinde dolaşmak için yapay hayat tekniklerinden yararlanıyorlar."

Ancak Pfeiffer'a göre robotların bu davranışlarının ardında yatan asıl sır, yalnızca onların etraflarını nasıl algıladıklarını değil, bunun yanı sıra nasıl tepkiler verdiklerini de belirleyen davranış ayarları. "Yapay zekaya sahip bir karakterin çevresini algılaması, nasıl duyduğunu, gördüğünü, iletişim kurduğunu ve dokunmaya nasıl tepki verdiğini belirleyen ayarlar sayesinde kontrol ediliyor" diyor. "Böyle bir karakterin algılaması ve tepkileri, aynı zamanda kişiliğini de ortaya çıkarıyor: Mesela hayatını korumak, merak, sinirlilik, aptallık, takıma ve kendi türüne sadakat, teröristlik gibi duygular kendini belli ediyor. Bu ayarlara ek olarak, AI'si olan karakterin hareket türünü, hedef seçme algoritmasını, nişan almadaki hassaslığını ve atışlarınızdan kaçma becerisini belirleyen alanlar da var."

Bu rutinlerin önemli bir özelliği de AI sisteminin belli bir amaca yönelik olabilmesi. Yani robotun birkaç farklı amacı olabiliyor ve bunların hepsinin de bir öncelik sırası bulunuyor. Ayrıca bunlar, robotun davranışları üzerinde farklı etkilere sahipler. Önceliği yüksek olan amaçlar, düşük olanların önüne geçiyor. Ağırlığı eşit olan amaçlar ise etkileri bakımından eşit tutularak harmanlanıyorlar. Bazı amaçları diğerleriyle harmanlamak her zaman için mümkünken, bazıları da hiçbir zaman harmanlanamıyor. Son olarak, duygular ile (mesela korku ile) ortaya çıkan amaçlar ve görevin gerektirdiği amaçlar (mesela takıma sadakat) çok iyi bir şekilde harmanlanabiliyor.

Aslında bunlar oldukça karmaşık işler, bu yüzden AI sisteminin işleyişi hakkında Pfeiffer'dan özel bir örnek vermesini rica ettim. "Bir Orbot ve Stinger ile savaştığınızı düşünelim" diyor Pfeiffer. "Orbot'u harika bir vuruşla yaralıyorsunuz ve hayatını kaybetmek istemeyen robotumuz arkanızda gördüğü bir çıkış kapısına doğru yöneliyor. Stinger'ın daha tehlikeli bir düşman olduğunu bildiğiniz için, bu sefer siz de saldırınızı Stinger'a yöneltiyorsunuz. Siz onunla uğraşırken, Orbot da arkanızdaki kapıya yaklaşıyor oluyor, ama birden bire kendisini daha az tehlikede hissediyor ve sizi arkanızdan vurmaya karar veriyor.



***Descent* ve *Descent II*'yi oynarken kapalı yer korkusuna kapılan oyuncular, alabildiğine geniş dış alanlarda savaşmanın rahatlığını yaşayabilecekler.**



Düşmanınıza birkaç lazer vuruşu çaktığınızda, patlamadan önce yara aldığı yerlerden çıkan kıvılcımları rahatlıkla görebilirsiniz.



Descent 3'ün AI rutinleri o kadar özenle hazırlanmış ki, robotların belli bir durumda ne yapacaklarını kestirmek neredeyse imkansız. Yara almış bir robot kaçıp kendini kurtarmayı da seçebilir, sinirden kendinden geçip manyakça üzerinize de saldırabilir.

İşte bu davranış önceden planlanmış birşey değil; robotun o anki ruhsal durumu ve çevrede olup bitenler sonucunda ortaya çıkıyor. Mesela başka bir durumda aynı robot korkaklık edip kaçabilirdi ya da gidip yardım getirebilirdi. Bu örnekleri çoğaltmak mümkün."

Pfeiffer'in dediğine göre, bütün bunlar sayesinde bir robotun ne yapacağını hiçbir zaman tam olarak bilemiyorsunuz. "Bir keresinde normalde pasif ve zararsız olan bir yaratığı köşeye kıstırmıştım. Bir anda kuduz köpek gibi davranmaya başladı. Normalde çok da sinirli olmayan bu yaratık, çok korktuğu ve kaçacak yeri olmadığı için küplere bindi" diyor. "Bu tepkiyi hiç beklemiyordum, ağzımdan çıkan tek şey ' Vay be!' olabildi."

AI'leri geliştirirken ilham vermesi açısından, Pfeiffer hayvan davranışlarını da incelemiş. "Gerçek hayattakiler her zaman yalnız başlarına hareket etmiyorlar" diyor. "Etraflarındakilerden de etkileniyorlar. İşte bu yüzden *Descent 3*'te bir sürü farklı AI rutini var. Bazı takımlarda liderler var, bazılarında ise yok." AI'lerin grup halinde hareket etmesine örnek olarak Pfeiffer, yuva yapma özelliği olan Barnswallow'u gösteriyor. Bu yaratık, değerli power-up'ları sakladığı yuvasını son derece saldırgan bir şekilde koruyor. "Yapay zeka tekniklerini kullanma yöntemlerimizi geliştirdik, böylece sürüler halinde dolaşan yaratıkları daha kolay bir şekilde gerçekleştirmemiz mümkün oldu" diyor. "Zararsız olan canlılar, çevreyi tamamladı ve oyunun gerçeğe daha yakın olmasını sağladı."

En İlginç Beş Robot

Matt Toschlog, *Descent*'i ve *Descent II*'yi bu kadar popüler yapan ve bugün bile oynanmalarını sağlayan özelliğin kullanımı kolay multi-player seçenekleri olduğunu itiraf eden ilk insanlardan biriydi. Ancak ona göre, bazılarının düşündüğü gibi her şey gelip multi-player oyunlarda düğümlenmiyor. Yakında çıkacak olan ve yalnızca multi-player oyunları destekleyecek bazı oyunlar hakkında görüşünü sorduğumuzda, çok açık konuştu: "Descent 3 gibi bir oyunu yapıp da tek kişilik mod koymasaydık, birçok oyuncuya haksızlık yapmış olurduk" diyor Long.

Descent 3'ün tek kişilik modunu çok özel kılan birkaç nokta var: Silahların türlerini ve kullanabilirliklerini dengeleme, iyi tasarlanmış bilmeceler, hikayenin akıcı bir şekilde gelişmesi, ortamların çok gerçekçi olması vs. Ancak şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki, Descent 3'ün tek kişilik oyunundaki en etkileyici unsur düşman robotlar. Eğer görünüş, davranış veya zeka bakımından vasatın altında olsalardı, oyunun çekiciliğinin büyük kısmı pencereden aşağı atılmış olurdu.

Neyse ki Outrage, robotları nasıl yapması gerektiğini biliyor. *Descent 3*'te neredeyse dört düzine farklı robot var. Oyun tasarımcısı Matt Long, programcı Chris Pfeiffer ve ses ustası Jerry Berlongieri'nin ortak çalışması sayesinde, bu robotların yalnızca görünüşleri ve sesleri özgün olmakla kalmıyor; ayrıca çevresindekileri algılama biçimine göre tepkileri de değişiklik gösterebiliyor.

Bu kadar robot kesinlikle çok fazla, ancak *Descent 3*'ün "yıldızları" diyebileceğimiz bu robotlar üzerinde ne kadar uzun süre çalışıldığını gözönünde bulundurursak, Outrage ekibinin her üyesinin gönlünde birkaç robotun özel bir yeri olduğunu anlayabiliriz. Bunları tasarlama işinin büyük kısmını üstüne alan Matt Long'a (tabii ki daha bir sürü insan da işin içindeydi) sorduğumuzda, bize en sevdiği robotlar olarak şunları saydı:

Tubbs



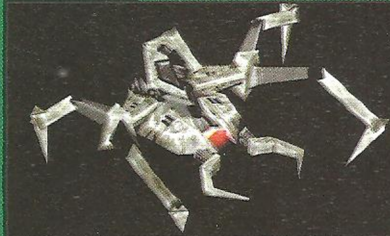
Tubbs, niyeti hiç de iyi olmayan bir güvenlik robotu. Ayrıca çok hızlı bir şekilde oradan oraya koşturup duruyor. PC Gamer'ın demo CD'sinde sürekli yerleri yumruklayan robot bu işte!

Juggernaught



Oyunun dış alanlarda geçen bölümlerinde rastladığımız dev gibi ve yürüyen bir robot. Şu meşhur "bağlama sistemi" kullanılarak tasarlanmış, yani parça parça yok etmeniz mümkün.

Pest



Pest, duvarlarda sürünerek ilerleyen ve sürekli minik robotlar üreten örümcek şeklinde bir robot.

Stormtrooper



Diğerleriyle takım halinde çalışan insan benzeri bir robot.

Bölüm Sonu Robotu

Long şöyle diyor: "Son derece yüksek ayrıntı seviyesi ve bir sürü özel efekt sayesinde bu yaratığın, bir robottan bekleyebileceğiniz her şeye sahip olduğundan başka birşey söyleyemem. Bu herif benim bebeğim ve kesinlikle oyunda en çok gurur duyduğum robotum!"

Gerçekçi Modeller, Harika Multi-player ve Dahası...

Grafiklere bakıp bakıp iç geçirmeniz için *Descent 3*'ün demosunu birkaç dakika oynamanız yeterli (arka sayfadaki "Muhteşem Işıklar" başlıklı kutuya bir göz atın), ancak daha da şaşırtıcı birşey varsa o da çok gerçekçi olan fizik modeli. Madenlerde yerçekiminin de olması sayesinde (ama ne kadar olduğu bölümden bölüme değişiyor), robotları öldürdüğünüzde bir

ateş topu halinde yere düştüklerini görebiliyorsunuz. Hatta attığınız füzeler robotların bacaklarının arasından bile geçebiliyor! "Aynı gerçek hayattaki gibi her şeyin bir kütlesi, hızı, çizgisel ve açısal itmeleri, hava sürtünmesi ve eylemsizlik momenti var" diyor Pfeiffer. "Gerçekçi bir hareket ve açıya göre değişen efektler elde edebilmek için, bu özelliklerin hepsi doğrusal olmayan dinamiklerle hazırlandı."

Peki ilk iki *Descent*'in bu kadar tutulmasında belki de tek etken olan multi-player modu ne alemde? "Multi-player oynamak her zamankinden daha zevkli, üstelik oyun kutudan çıktığı haliyle bile çok sağlam olarak çalışacak" diyor Derrick. "Açık alanların da eklenmesiyle, zaten mükemmel olan multi-player *Descent* oyunlarına yeni bir yön daha kazandırdık." Seri bağlantı, modem ve LAN üzerinden oyunları destekleyen *Descent 3*, aynı zamanda *Descent: Freespace ve Descent 3* karşılaşmaları için özel olarak hazırlanmış olan PXO servisinde de çalışacak.

Internet üzerinde oynamayı da en zevkli hale getirmek için, *Descent 3* programcılarından Jason Leighton'ın dediğine göre, Outrage ekibi multi-player modunu tasarlarken "izin paketleri" kavramını gözardı etmiş; bu özellik server üzerindeki oyuncuya hareket etme veya ateş etme sorumluluğu yüklüyordu. Leighton'a göre bunun nedeni, oyuncuya hareket ve ateş etme "otoritesini" kazandırmakla oyuncular hareketlerinin tepkilerini anında alacaklar: Mesela ateş düğmesine bastığınız anda füze hemen atılacak, yarım saniye sonra değil... Ne yazık ki bu, gecikme sorunlarını yok edemiyor; mesela 500ms'lik bir gecikme söz konusu olduğunda ateş ederken bunu da göz önünde bulundurmanız gerekecek. Ancak bu sayede ateş edip sonucu ekranda görmeyi beklemek gibi sıkıcı bir iş ortadan kalkmış oluyor.

Descent 3'ün yeni özelliklerinin listesi uzayıp gidiyor: On tane yepyeni silah (bunlardan bazıları düşman robotlardan alınıyor), silahlar ve patlayıcılar sayesinde çevrenize zarar verebilme özelliği (hatta bu yolla düşmanlarınızı bile yakabiliyorsunuz), birbirlerine düşürülebilen robotlar (*Doom*'da bir köşeye geçip izlediğiniz meydan savaşlarını hatırlasanıza!), üçüncü şahıs perspektifinden oynayabilme seçeneği, kendine özgü yetenekleri olan üç farklı oyuncu gemisi ve oyunun 15 farklı bölümünü oynarken yavaş yavaş anlatılan sürükleyici bir hikaye.

Muhteşem Işıklar

Descent 3'ün yapımcısı Craig Derrick'e oyunun en çok sevdiği özelliklerini sorduğumuzda hiç düşünmeden "Multi-player modumuz ve grafik motorumuz" diyor. Şimdiye kadar gördüğüm oyunlar içinde sanırım en gerçekçi ışıklandırma *Descent 3*'te var ve mekan duygusu gerçekten çok sağlam" dedi. *Descent 3*'ün demosunu bir süre oynadığınızda dediklerinin ne kadar doğru olduğunu göreceksiniz.

Outrage Entertainment'tan Jason Leighton'a, *Descent 3*'ün motorunu bu kadar özel yapan şeyleri (tabii bizim anlayacağımız bir dilden!) kısaca açıklamasını rica ettik.

Aynalar ve Yansıtıcı Yüzeyler: Motor, aynaları ve buz, mermer, plastik gibi yansıtıcı yüzeyleri destekleme yeteneğine sahip. Bazı nesneler yalnızca bir yerden yansıyarak görünebiliyorlar, böylece karmaşık bilmeceler hazırlayabiliyoruz.

Değişken Geometri: *Descent 3*'teki geometri statik olmadığı için, ekibimiz bazı ilginç numaralar yapma şansı elde etti. Mikrodalga silahı buna iyi bir örnek olabilir, bu silahla vurulduğunuz zaman görüşünüz bozuluyor ve birkaç saniye boyunca sanki suyun içindeymiş gibi etrafınızı seçemiyorsunuz.

Dinamik Dokular: Bu dokular, oyun gerçekten çalışırken, o anda oluşturuluyorlar. Sular, ateş ve şimşekler tamamen gerçekmiş gibi duruyor, animasyonlu bir takım resimler şeklinde değil...

Yayılan Işıklar: Poligon dünyalara daha fazla gerçekçilik katan bir ışıklandırma şekli. Gölgeler çok düzgün ve tam olarak düşmeleri gereken yerlere düşüyorlar. Ayrıca ışıklar, çevredeki doğru yerleri aydınlatıyor.

Gerçek Zamanda Kaplama Yapabilen Motor: *Descent 3*, son sahnede hangi poligonların önemsiz olacağını önceden kestirip onları önemli olan poligonlarla birleştirme özelliğine sahip tam bir uçuş simülasyonu motoru kullanıyor. Böylece saniyede gösterilen kare hızı inanılmaz derecede artıyor. Daha az ayrıntılı alanlar daha az poligonla çiziliyor, daha ayrıntılı alanlarda ise poligon sayısı fazla tutuluyor.

Noktasal Işıklandırma: Bunun sayesinde nesnelere ve duvarlara azıcık ışık verilebiliyor, bu efektin etkisini anlayabilmek için bir arabanın camından yansıyan güneş ışığını düşünün. Oyunun oynanışını öyle uzun boylu değiştirmiyor, ancak oyuncuya çok daha fazla gerçekçilik yaşattığı kesin.

Hacimsel Sis: Kapalı alanlardaki koridorlar ve hatta odalar tamamen sisle kaplı olabilir. Görüşünüzü engelleyen sis, nereye uçtuğunuzu anlamanızı ve hedefe kilitlenmenizi de zorlaştırıyor. Üstelik bazı boruları ve vanaları kırarak etrafa daha fazla sis saçmanız da olası.

Hacimsel Işıklandırma: Robotlar ve oyuncunun gemisi gibi hareketli cisimlerin üzerine düşen ışıkların ve gölgelerinin çok gerçekçi olmasını sağlayan bir efekt. First-person shooter'larda gördüklerinizden biraz farklı, çünkü ışıklandırma havadayken de değişiyor, yalnızca duvarların üzerindeyken değil...

Eğlence, Eğlence, Eğlence!

Sakın yanılgıya düşmeyin: Evet, *Descent 3* tam anlamıyla bir teknoloji gösterisi. Ama Toschlog'a göre, bir oyun tasarlarken teknoloji ikinci planda kalmalı. "Yeni teknolojiler, herkes kadar beni de heyecanlandırır. Altı açılı oyunları yaklaşık 12 senedir hazırlıyorum ve bu zaman içinde yaptıklarımız hakkında kimse benden daha heyecanlı olamaz" diyor. "Benim anlamadığım şey, insanların grafik motorlarını, iyi bir oyun için gereken tek şey olarak görmeleri. Bunu bizim motorumuzun harika olmadığını belirtmek için söylemiyorum. Bence *Descent 3*'te kullanılan Fusion motoru şimdiye kadar yapılanların en iyisi. Olağanüstü bir geometriye, ışıklandırmaya, nesne animasyonlarına ve özel efektlere sahibiz. Üstelik bunları hem kapalı, hem de açık alanlarda gerçekleştirebiliyoruz. *Descent 3* şu andaki en iyi grafik motorunu kullanıyor olabilir, ama bu oyunun son derece zevkli olmadığı anlamına hiçbir zaman gelmez."



***Descent 3*, önceki Descent oyunlarındaki multi-player özelliklerinin en güçlü yanlarını alıyor ve onları bir üst düzeye çıkarıyor. Aklınızı başınızdan alacak grafiklere ve hem tek kişilik, hem de çok oyunculu olarak oynanan yeni oyun türlerine sahip.**

Descent 3 Mart ayında piyasaya çıktığında, oyuncular Outrage'in son teknoloji ürünü bu hayalini gerçekleştirmeyi başarıp başaramadığını görecekler. Tabii ki dergimizin bu ayki CD'sinde de üç bölümlük özel bir demoyu da bulacaksınız. Aman polis robotlara dikkat edin!

PCG

yazan: colin williamson

fotoğraf: spike mafford

çeviren: serpil ulutürk

valve

Baraj kapıları açıldı

Valve, Half-Life'la 3D aksiyonun kitabını yeniden yazmaya geldi. Şimdi şaşırtıcı çıkışıyla listeleri alt üst eden Valve, bir sonraki devrimci adımı üzerinde çalışıyor. Bu, gelmiş geçmiş multi-player aksiyon oyunlarının en hırslısı: TeamFortress 2. *PC Gamer* saldırı yöntemimizi sonsuza dek değiştirecek olan ekiple görüşmek için Seattle'a gitti.

kim bilirdi ki?

Doğru, 1998 içinde duyurulan sayısız *Quake* kopyalarının en harikalarından biri Sierra'nın *Half-Life*'ı gibi geliyordu. Ama oyunun sonunda çıkana dek *ne kadar* harika olduğu netleşmemişti. Sinematik, atmosferik, ürpertici, orijinal ve görkemli *Half-Life*, single-player 3D shooter deneyimini yeni bir derinlik düzeyine taşıyor. Ürünün kendisinden daha şaşırtıcı olan tek şey, kimsenin bir yıl önce adını bile duymadığı bir ekip tarafından yaratıldığı gerçeğiydi. *Half-Life*, böbürlenebileceği meşhur isimlere sahip olmayan yeni kurulmuş bir şirketin yaptığı ilk sunumdan çok, bu türde deneyimli, uzman bir ekibin en son çalışması gibi görünüyor. Bu şirket Valve ve single-player arenasında edindiği başarının ardından, şimdi de *Half-Life* teknolojisi üzerine kurulan yeni bir multi-player-only oyunla multi-play seven kitlenin peşinde.

arkaplan

Seattle kökenli Microsoft evreninde profesyonel bir geçmişe sahip bir oyun tasarımcısı olan İdari Yönetmen Gabe Newell, Valve'ın gerisindeki önemli oyunculardan biri. Gabe, Microsoft Windows' un iki versiyonunun gelişim ve sunumunda yardımcı olarak çalıştı. Ardından tuhaf bir şekilde kendini, Texas'lı bir geliştirici grubunun shareware oyununa kapılmış buldu. "Sabahın üçüne kadar *Doom* oynadığımı hatırlıyorum" diyor, "Ürktüğümü fark ettim. Bu, bilgisayar kullanırken ilk korkuya kapılışımdı. Ve bu gerçekten gözlerimi açtı. Bilgisayar oyunlarını oynamamızın sebebi bu gibi deneyimler."

Valve ekibi, Sierra Studios'un da yardımıyla *Quake* motorunun kullanım lisansını aldı. Ardından Newell ve ekibi oturup 3D shooter'ların genel durumunun bir tahminini yaptılar ve ruhsuz *Doom* kopyaları sürüsü karşısında şaşırıp kaldılar.

"Aksiyon türü, üreme dönemine girmişti" diyor Newell. "İnsanlar bütünüyle deneysel olan bu şeyi alıp, içinde hiçbir hareket olmayan bir grup anlamsız mekanda koşmaya indirgediler. Canavarlar da asla ilginç bir şey yapmadılar. Birbirlerini yok saydılar, asla size ilginç yöntemlerle cevap vermediler ve oyunlar giderek iyileşirken oynanış olduğu yerde saydı."

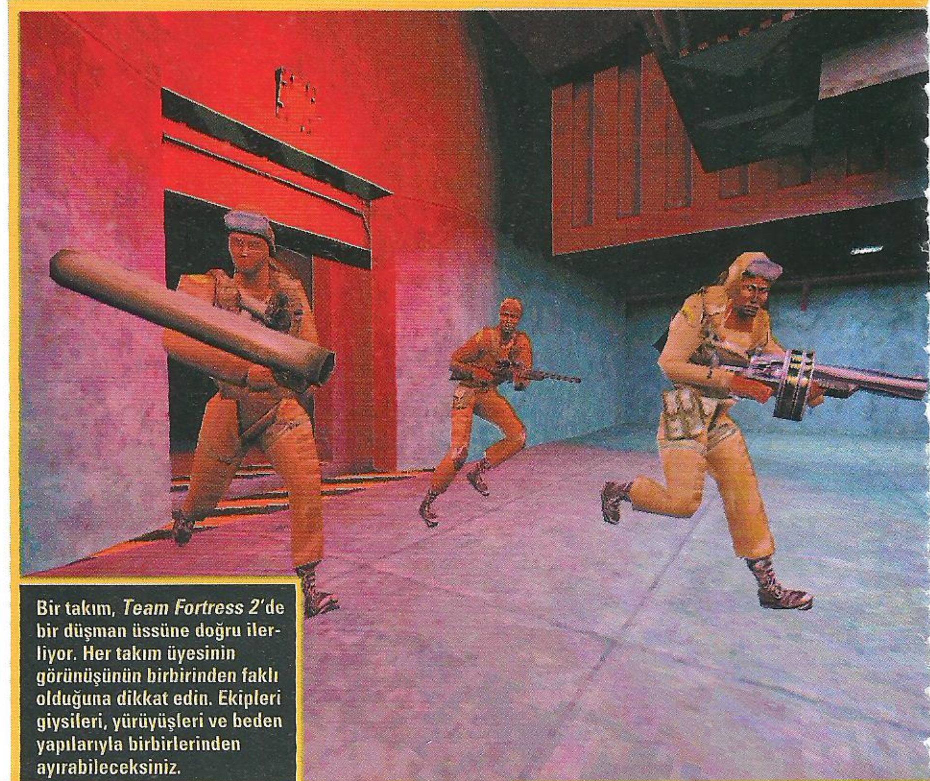
Valve'ın bu sıkıntıya cevabı *Half-Life* oldu. Bu oyun, gözü pekçe günümüz first-person shooter'larının sınırları içinden sıyrıldı. Artık oyuncular hareket eden her şeyin hedef olarak nitelendirildiği katliamlar için level'lar boyunca zorlu yolculuklara çıkmak zorunda değil. *Half-Life* bize yüksek nüfuslu ve atmosferik alanlar veriyor ve bu alanlarda sürekli bir şeyler sürüp gidiyor. Bir bulmacayla karşılaşmadan, kaderine boyun eğen masum bir bilim adamı görmeden ya da bir head-crab tuzağının korkusunu duymadan yeni bir odaya girmeniz imkansız.

Newell şimdiye dek gelen tepkilerden memnun. "İnsanlar *Half-Life*'a bakıp 'vav, bu gerçekten single-player deneyiminde devrim yaratan bir oyun' diyorlar. Diğer oyun geliştiricilerin tepkisi ise 'Harika! Ekibimizin moralini bozdunuz!' şeklinde oldu."

ekvatorun güneyine gidiş

Half-Life şerefini bugüne dek görülmemiş solo oyunla kazandı ama herkesin bildiği gibi bu, madalyonun bir yüzü; diğer tarafta bir ürünü hem var edebilen hem de başarısızlığa uğratabilen küçük bir şey var: Multi-player. *Quake II*'nin sağlam network modeli ve ateşli aksiyonu, multi-player cazibesini güçlendirirken, *Unreal*, grafik olarak üstün olmasına rağmen baştan savma DeathMatch kodu ve yaratıcılıktan yoksun oyun modlarıyla yüklenerek online fanları için hayal kırıklığı yarattı. *Half-Life Quake*'in sağlam networking koduna sahip olsa da bir multi-player deneyimi yaratmak iddialı bir iş.

Half-Life, ister istemez içinde DeathMatch moduyla geliyor; ama Newell ve ekibi ayrıca genel multi-player başarısının ötesine geçmeye karar vermiş. "Tüm multi-player deneyimini 52 farklı silahlı DeathMatch'e çevirmeye çalışan insanlar büyük bir hata yapıyor" diyor Newell. "İnsanların asıl istedikleri şey, çok zengin bir ortamda bir başka grupla bir araya gelmek ve bu ortamda rakip amaçlarla diğer grupla yarışırken bir



Bir takım, *Team Fortress 2*'de bir düşman üssüne doğru ilerliyor. Her takım üyesinin görünüşünün birbirinden faklı olduğuna dikkat edin. Ekipleri giysileri, yürüyüşleri ve beden yapılarıyla birbirlerinden ayırabileceksiniz.

İki asker bir kayanın tepesinde yüzüstü uzanmışlar ve yaklaşmakta olan diğer askerlere sürpriz yapmaya hazırlar. Hmm, el bombası olan var mı?

şeyler yapabilmek."

Valve'ın dualarının karşılığı dünyanın diğer ucundan, Avustralya'dan gelecekti. Bu, *QuakeWorld* için yaptıkları *TeamFortress* ile şaşırtıcı şekilde başarılı olan *TeamFortress* Software adında küçük, üç kişilik bir ekipti. *TeamFortress*, takıma dayalı oynanışı, karakter sınıflarındaki çeşitliliği ve yaratıcı harita tasarımı sayesinde bugün Internet'te en vahşice oynanan *Quake* modlarından biri.

Valve tayfası, *TeamFortress* Software'e Internet'te rastlamış ve kısa sürede e-mail aracılığıyla muhabbete başlamışlar. Birçok şeyle birlikte TeamFortress'ın geleceğini de tartışmışlar. "Bu, Internet'in tuhaf dünyası" diyor Newell. "Beş yıl önce bu adamlarla asla bir araya gelemezdik; çünkü asla karşılaşamazdık. Ticari olarak desteklenmiyorlardı, dağıtım hakları yoktu. Ama biz Jon (Cook), Robin (Walker) ve ekibin geri kalanının iyi bir multi-player oyunun nasıl olması gerektiği konusunda dünyanın en ilginç görüşlere sahip insanları olduklarını düşünüyoruz."

Amerika'da çalışma vizesi almak için geçen acı veren bir süreçten sonra (Sam Amca, oyun tasarımı alanında kara kuşaklı bir Prof. Dr. Bilgisayar Mühendisi'ni tercih ediyor galiba), Walker ve Cook anayurtları olan Avustralya'dan Washington State'in yağmurlu sahillerine uzun ve zorlu bir yolculuk yaptılar. İkili, kendini *Half-Life* koduna alıştırdıktan sonra gelmiş geçmiş en iyi multiplayer aksiyon oyununu yaratmak için çalışmaya başladı. Ama orijinal *TeamFortress*'ı yenmek kolay olmayacaktı. Ve yeni *TeamFortress*'ı *Half-Life*'ın içine sıkıştırmaya çalışmayıp, daha sonra ayrı, kendi başına bir ürün olarak sunma kararı çıktı. *Half-Life* piyasaya çıktı mı, Valve ekibi 1999 başlarında sunmak üzere vaktini yeni *TeamFortress*'ı mükemmelleştirmeye ayırabilecekti. Ve şimdi tam da bunu yapıyorlar. Yeni oyunun ismi henüz kararlaştırılmadı; ama ekip şimdilik ondan *TeamFortress 2* diye bahsediyor.

"*TeamFortress 2*, multi-player deneyimine getirdikleriyle, *HalfLife*'ın single-player deneyimine getirdiklerinden neredeyse daha devrimci" diyor Newell. "Bizce *TeamFortress 2* şimdiye kadar ya-



İdari Yönetmen Gabe Newell, Valve'ın Seattle'daki merkez bürosunda. "*Half-Life*'la, aksiyon türünün ihtiyaç duyduğu şeyi başarmaya çalıştık."

"Sabahın üçüne kadar *Doom* oynadığımı hatırlıyorum. Bu, bilgisayar kullanırken ilk korkuya kapılışımdı. Ve bu gerçekten gözlerimi açtı. Bilgisayar oyunlarını oynamamızın sebebi bu gibi deneyimler."

GABE NEWELL, MANAGING DIRECTOR, VALVE

"Asla bir server'a bağlanıp 'yanlış server versiyonu' mesajını almayacaksınız. Bu her zaman işleyecek. Gidip bir şeyler bulmanız gerekmeyecek. Biz kullanıcıya sürekli download'lar yüklemeyeceğiz; ama orada ne varsa desteklemek için elimizden geleni yapacağız."

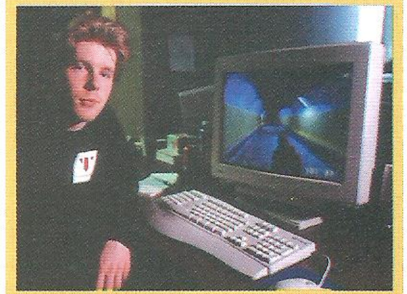
STEVE BOND, DESIGNER, TEAMFORTRESS 2

pılan en iyi multi-player ve insanların çoğunun oynamak isteyeceği bir oyun. Bunu insanlara en iyi şekilde nasıl sunacağımız ise hala kafamızda kurmaya çalıştığımız bir şey. Bu sadece *Half-Life*'a yaptığımız bir ekleme değil, *Half-Life*'ı hiç umursamayan insanlar bile bunu oynayacaklar."

oyuncuyu ısındırmak

TeamFortress 2'nin ilk ve en önemli amacı sadece sıkı oyunculara değil, sıradan oyuncuya da açık olmak. Bugüne kadar *QuakeWorld*'de oynamaya kalkışmış herkes güçlükleri bilir. En son kullanıcı yazılımını, *GameSpy*'ın bir kopyasını, oynamak istediğiniz tüm modları ve bir avuç devasa boyuttaki haritayı download etmeniz gerekir. "Birilerinin bunu oynaması bile bizi şaşırtmıştı!" diyor Walker. "Şimdi biz çömezleri hedefliyoruz; oyunu kutudan çıkarıyorsunuz, takıyorsunuz ve birkaç tık sonra çarpışmadan uzakta eğitim alıyorsunuz."

Half-Life'a başladığınızda, kazanmak için ihtiyacınız olan farklı komutların ve stratejilerin tanıtıldığı çok yönlü bir eğitim modu bulacaksınız. Bu, *TeamFortress 2*'ye de aynen taşınmış. Burada derinlikli bir tutorial (eğitim bölümü), her bir harita boyunca size yol gösteriyor. "Elinizdekilerin nasıl kullanıldığını öğrenmeniz gerekiyor" diyor Walker. "Ama biz, 'bu silah şu mesafeye ateş edebilir, kesin bir delip geçme özelliği



TeamFortress'ın yaratıcılarından (Avustralyalı) Robin Walker. "Çömezleri hedefledik; kutudan çıkarıyorsunuz ve takıyorsunuz."

vardır' diyen uzun bir liste vermek yerine size bunu gerçekten gösteriyoruz." Walker, oyuncunun her silahı nasıl kullanacağını ve ateşleme modlarını nasıl değiştireceğini gösteren kısa bir tutorial gibi gösteri yapıyor ve her silahın menzilini açıklıyor. Daha hızlı ateş etmek, atışların daha az isabetli olması anlamına geliyor. Ayrıca standart bir tabancanın haritanın bir ucundan diğerine kurşun fırlatmasını beklememelisiniz.

"Bu tutorial'ları kontrol eden kodun tamamı, harita kodunun içinde yer alan bir map-script dilinde" diyor Walker. "Tüm haritalar bu script'leri içeriyor, böylece oyunculara her haritanın nasıl işlediğini gösteren bir tutorial yapabilirsiniz. Ve bu, kullanıcı tarafından geliştirilmeye tamamen açık."

Walker, bunları örneklemek için Kamikaze haritasında kısa bir gezintiye çı-

Düşman ateşi tarafından kuşatılan bir takım, zırhlı bir personel taşıyıcının arkasından çıkıyor. Öldüğünüzde rastgele yeniden ortaya çıkmayacak bu canavarlardan biriyle getirileceksiniz.

kıyor. Ekrandaki komandosu bir hava saldırısı işaretleyicisini alıyor, bunu düşman üssüne fırlatıyor, hızla üssündeki uydu odasına dönüyor ve bir düğmeye basarak düşmanın havan toplarını kendi üzerlerine yağdırıyor. Bu işlem, sizi haritayı tamamlamak için geçmeniz gereken noktalara yönelten bir pusula yardımıyla kolaylaştırılmış. "Bu, zeki bir şey ve ne yapmak istediğinizi biliyor" diyor Walker. "Eğer bu haritayı daha önce hiç görmediyseniz, komutanımız 'git, şu hava saldırısı işaretini al' dediğinde pusulamız güncelleniyor ve ben de yolu takip ediyorum."

Newell, ekibin yaptığı buluşlardan ve özellikleri Half-Life ekibinin asla akıl edemediği şekilde kurnazca kullanmalarından etkilenmiş. "Ben onlardan birinin omzunun üstünden bakarken birşey oluyor ve ben 'bu da nesi?' diyorum. Onlar da bunu nasıl yaptıklarını açıklayorlar, bense 'vay be, bunu yapabileceğimi bana söylemediler bile! Es geçtiğiniz özellikler bir harika!' diyorum.



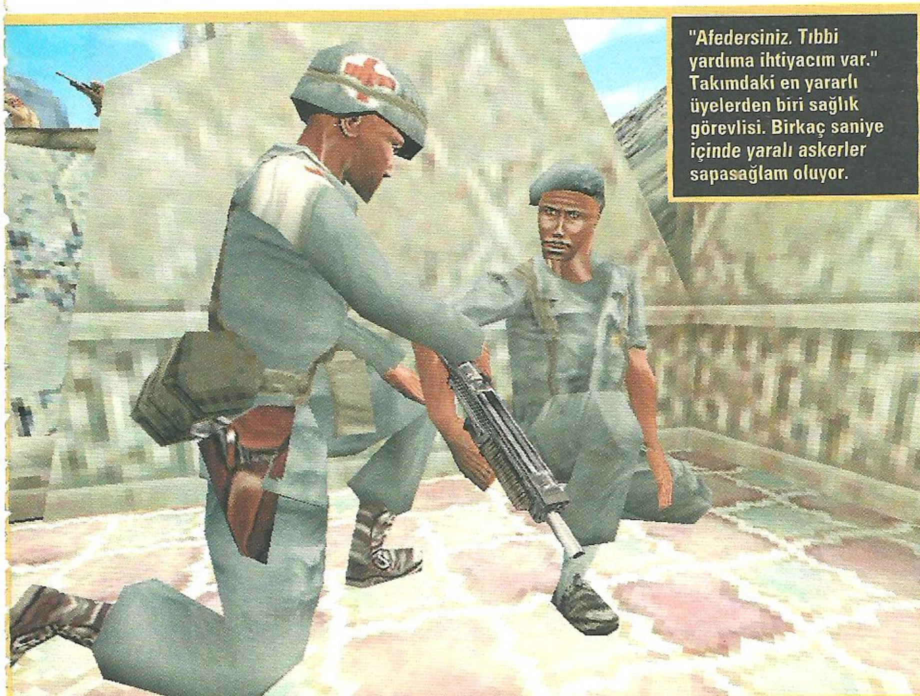
BSP kreatörü Yahn Bernier. "*QuakeWorld*'den daha geniş bir teknolojik temelle birlikte daha geniş bir kesimi cezbetmek istiyoruz."

görevleriniz...

TeamFortress 2 ekibi, oyuncuya farklı amaç bolluğu sağlayan aşağı yukarı 25 harita olmasını planlıyor. Walker "Capture the Flag haritalarımız ve bölümlere ayrılmış bölgesel kontrol haritalarımız var; burada belli bir alanı kontrol ettiğiniz süreye göre puan kazanıyorsunuz. Ayrıca her ekibin kaynak toplamak zorunda olduğu *Command & Conquer* tarzı real-time strateji haritalar var. Kaynakları topladıktΣan sonra cephaneliğinizi ve kışlanızı inşa edebilir ve hava güçleri-ni ve Aphache'leri çağırabilirsiniz!" diyor. "Ayrıca gidip birini canlı olarak geri getirmeniz gereken 'çekip çıkarma' haritaları var. Ateş altından kaçan ve bir köşeye büzüşen, yaşayan, nefes alan bir adamımız var. Bu, bir diktatörü çıkarmak zorunda olduğunuz bir Orta Doğu sarayında geçiyor ve bunu aynı anda iki ekip yapmaya çalışıyor. Bunun yanında The Hunted President gibi suikast görevlerimiz var, burada bir ekip belli bir adamı öldürmek, diğer ekipse onu korumak zorunda. Tüm bunlar oyun içine sıkıca kodlanmış değil. Bu, script dilinin bir parçası, yani herkes buna ekleme yapabilir, yeni bir oynanış tarzı yaratabilir ya da yeni parçalar ekleyebilir." *TeamFortress 2* ekibi ayrıca, size orijinal *TeamFortress*'ın en iyi level'larını getiren Internet üzerindeki altı kişilik bir harita tasarım ekibiyle bir yan sözleşmeye sahip.

Ama hepsi bu değil. Gerçek hayattaki tüm savaşlarda olduğu gibi işi bitirmeniz için size yardımı olabilecek ağır silahlar var. Ağır roketatar taretleri, ciddi bir ateş desteği sağlayarak oyunda önemli bir rol oynayabilir. Bazı haritalarda, savaş alanına zırhlı bir personel taşıyıcıyla götürüleceksiniz. İsterseniz aracın arkasına ekibin üç üyesini tıkıştırabilirsiniz. Bunlar, çıkartma noktasına doğru, düşman ateşini ağır ağır geçeceklerdir. "Askerleriniz çöl haritasında öldüğünde, hemen yeniden ortaya çıkmıyorlar" diyor Walker. "Ya zırhlı personel taşıyıcıyla getiriliyorlar ya da bir kartal tarafından bırakılıyorlar! Mümkün olduğunca gerçekçilik faktörünü elden bırakmamaya gayret ediyoruz."

Detaylardaki bu inanılmaz özen bölgesel kontrol haritalarında bir adım daha ileri gidiyor. Oyuna gerçek boyu-



"Afedersiniz. Tıbbi yardıma ihtiyacım var." Takımdaki en yararlı üyelerden biri sağlık görevlisi. Birkaç saniye içinde yaralı askerler sapasağlam oluyor.

teamfortress klasik

Ne! Bugüne kadar orijinal *TeamFortress*'ı hiç oynamadınız mı? Aman tanrım! Artık tüm mod'ların sonunu getiren mod'la günü yakalamanın vakti geldi.

***TEAMFORTRESS*'IN İLK VERSİYONU** 1996'nın sonlarında piyasaya çıkmıştı. Her ne kadar son sürümünde bulunan dokuz sınıftan sadece beşi eklenmiş olsa da oyun dünyasından kısa sürede ilgi gördü ve oyuncular daha da geliştirilmesini istediler. Oynanışa ince ayar yapıldıktan ve birkaç harita daha eklendikten sonra takım, TeamFortress'ın kodlarını *QuakeWorld* için yeniden hazırladı. *Quake* camiası o zamandan beri çok farklı. Piyasaya çıkmasından iki yıl sonra bile rakamlara bakarsak bu modun *QuakeWorld*'de egemenliğini sürdürdüğünü görürüz.

"DeathMatch'leri gerçekten sevmem ama...' şeklinde başlayan pek çok mektup alıyoruz" diyor *TeamFortress*'ın programcısı Robin Walker. "Birilerini öldürmenin verdiği heyecan, diğerleriyle birlikte bir şeyler yapmak kadar eğlenceli değildir. Yapılan iş insanları öldürmek veya tamamen farklı bir şey olsa da bu böyledir. İhtiyacınız olan heyecanla kendinizi kaptırmaktır. *TeamFortress 2*'de biz bunu fazlasıyla destekliyoruz."

"Hatta *TeamFortress*'ın oğluyla arasını düzelttiğini söyleyen birinden bile mektup aldık" diyor Walker. "Oğlan ergenlik çağındadır ve pek geçinememektedirler. Daha sonra birlikte *TeamFortress* oynarken daha iyi anlaştıklarını fark edecekler! TeamFortress ilişkilerinin temeli gibidir.

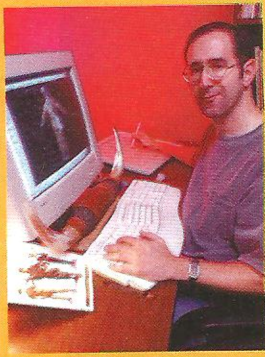
TeamFortress haritalarında birçok amaç var. En popüler haritalar; 2Fond ve 2Forth basit birer 'çekip çıkarma' ve Capture the Flag işi; ama diğerleri, kendi yaklaşımları açısından daha değişken. The Rocks, çok büyük bir cezaevi binasında geçiyor ve sizin amacınız düşman savunmasını yarmak, hapishane müdürünün odasından bir anahtar çalmak ve sonra bu anahtarı rakiplerinizin üssüne zehirli gaz göndermek için kullanmak. The Hunted President, üç oyuncunun suikastçi, bir oyuncunun devlet başkanı ve sekiz oyuncunun da gizli servisten olduğu bir suikast haritası. Amaç, sniper noktaları için açık olan bir kanyondan geçerken Başkana eşlik etmek ve onu güvenlikte olacağı bir platforma taşımak. Ancak bu kulağa geldiği kadar kolay olmayacak. Run for the Border'da daha az sayıda oyuncunun kamyonete binerek güvenlik sınırına geçmesi gerekecek. Karşı takım, karşıya geçmeden önce kamyonetleri yakalamak amacıyla sınır devriyesi olarak çalışacak.

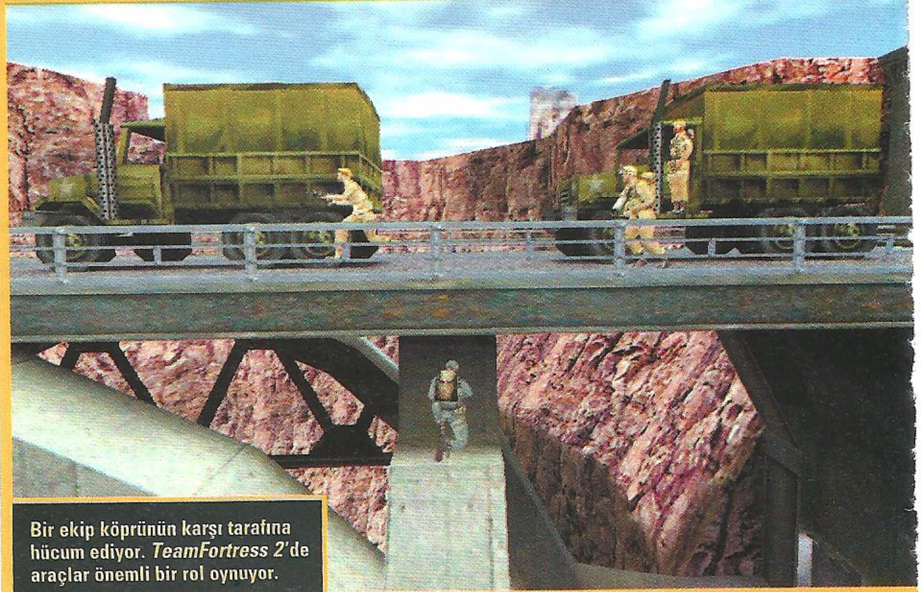
Çoğu haritada, belli sayıda karakter sınıfları arasından seçim yapma şansınız olacak; keşifçiler, keskin nişancılar, mühendisler, ağır silahlı adamlar, sağlık görevlileri, kundakçılar, yok ediciler ve askerler. Her sınıfın farklı sağlık ve zırh özellikleri, özel silahları ve belli sayıda el bombası olacak.

Hadi öyleyse, browser'ınızı *www.teamfortress.com*'a yönlendirmemek ve ortamlara dalmamak için hiçbir gerekçeniz kalmadı.

tundaki bir C-130 Galaxy kargo uçağında başlıyorsunuz ve arkadan paraşütle atlıyorsunuz. Bir harita beliriyor ve haritanın ekibinizin kontrol ettiği herhangi bir bölgesini seçebiliyorsunuz.

Birbirlerine benzememelerinin problem olmayacağı söyleniyor. Askerler artık sadece kırmızı ve mavi değiller. *Half-Life*'ın iskelet animasyon sistemi sayesinde her karakter sınıfı için farklı bir 3D model ve dış yüzey yaratmak mümkün. *TeamFortress 2* tayfası şu anda kullanılabilir durumda iki takıma sahip. Biri, NATO/Birleşmiş Milletler tarzındaki güç; diğeri ise İkinci Dünya Savaşı'ndaki ihtilaf güçlerinin bir birleşimi. Tek tek silahlar bile farklı ve bunlar ekibin tarzına uygun şekilde yapılmış. "Araştırmanın yönü benim için çok önemli" diyor, tesadüf eseri Roma Tarihi dalında Prof. Dr. ünvanına sahip olan, 3D modelci Steve Theodore. "Birçok senaryo tasarımcısı yarı tarihsel görevler hazırlayacaklar, bizim Russians in Afghanistan bölümümüzde olduğu gibi. Mod geliştiriciler, bunu derinleştirecekler. Hepimiz şöyle diyeceğiz: 'Elime biraz vakit geçerse her türlü modu yapacağım!' Bir WWI mod yaparak kurabiye kasklı ya da süngülü adamları ortalıkta koşturabilirsiniz, ya da bir Civil War mod yapabilirsiniz! Ancak Amerikan İç Savaşı'nda roketatarların denginin ne olacağına hiçbir zaman karar verilemedi."


TeamFortress'ın 3D model tasarımcısı Steve Theodore. "Mod geliştiriciler bunu kurcalayacaklar. Birinci Dünya Savaşı modu ya da bir Amerikan İç Savaşı modu yapabilirsiniz!


Bir ekip köprünün karşı tarafına hücum ediyor. *TeamFortress 2*'de araçlar önemli bir rol oynuyor.

hareketlendirmeye başlayalım

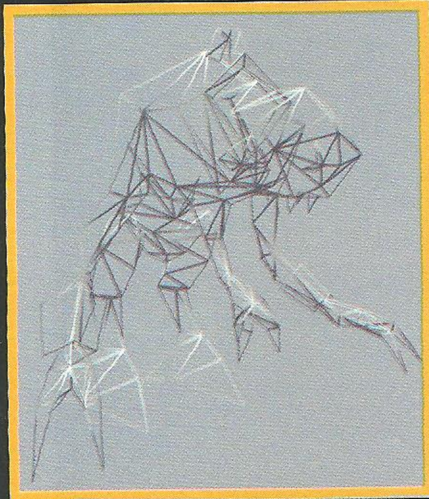
Bir şeyi açıklığa kavuşturalım; *Half-Life*'ın animasyon sisteminin etkileyici olduğunu düşündüyseniz henüz hiç bir şey görmediniz. *TeamFortress 2, Half-Life*'ın sisteminin üstüne ve ötesine uzanıyor, şimdiye dek gördüğümüz tartışmasız en gelişmiş, tamamen parametrik animasyonun gereğini yerine getiriyor. "Animasyonları önce bir yöne giderken kaydediyoruz, ardından bir başka yöne hareketlerini kaydediyoruz" diyor Theodore. "Bundan sonra o ikisinin birlikte karışımı basit bir iş."

Thedore motordaki bir test haritasını açıyor ve sıradan bir komandonun koşmaya başladığını görüyoruz. Hedef almak için soluna dönmesiyle kalçası da gerçekçi şekilde kıvrılıyor ve giderek sağ ayağı üzerine daha fazla yükleniyor. "Bu işin en hoş yanı, animatör için çok kolay olması" diyor Theodore. "Ayrıca network'e fazladan getirdiği bir trafik de yok, çünkü tamamıyla kullanıcı tarafında idare ediliyorlar. Aslında yapay zekayı animasyonun içine koyuyoruz. Ne yaptığını ve nereye baktığını o belirliyor."

Bir başka hayret verici demoda da sniper var; ona doğru yürüdüğünüzde tüfeğini doğrudan üzerinize yöneltiyor. Çevresinde dönerseniz, sniper dengesini değiştirerek ve belini döndürerek yavaş yavaş vücudunu hareket ettiriyor ve si-

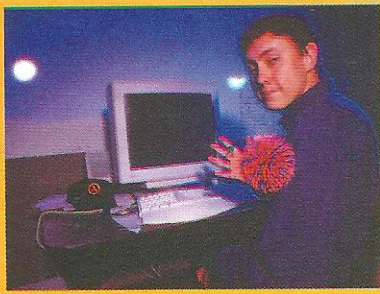
iskelet animasyonları nasıl çalışır

HALF-LIFE'DA KULLANILMAK için tasarlanan ve anime edilen bir canavar, *Quake* için yapılan bir canavar yaratmaktan daha kolay bir iştir. *Quake*, kapalı bir mesh sistemi kullanıyor ve bu sistemde animatörün her poligonun vertex'lerini, animasyonun her karesi için değiştirmesi gerekiyor, zamanı tüketen bir süreç. *Half-Life* sistemiyle animatör, karakter için bir mesh yaratıyor ve ardından kemiklerden oluşan bir ağın içine bırakıyor; kafa, omuzlar, kollar, kalça, bacaklar ve ayaklar için birer kemik. Bu kemikler birbirlerine bağlanıyor ve canlandırılıyor. Ve bir yaratığa uygulandığında kesintisiz bir hareket oluşuyor. Birkaç ufak değişiklikle, kemikleri bütünüyle farklı modellerde kullanmak mümkün. Bu durum *TeamFortress 2* tayfasının, birbirinden farklı modeller yaparak her bir sınıfın bütünüyle farklı görünmesini sağlamalarını kolaylaştırmış.









TeamFortress'ın yaratıcılarından John Cook. Cook, TeamFortress 2'de Valve'a katılmak için Avustralya'dan Seattle'a uçtu.



Taretler şeytan gibi güçlü olsa da aslında pek seri değiller. Onlardan tabana kuvvet kaçarsanız belki postu deldirmekten kurtulabilirsiniz.

zin görüş alanında kalmanızı sağlıyor.

Bu etki tüm karakterlere uygulanıyor; eğer bir noktada durup çevrenize bir göz atmak için mouse'u hareket ettirirseniz diğer oyuncular, kafanızın yumuşakça hareket ettiğini görecekler. "Bunu insanlara açıklamak zorunda olmamız ironik birşey, çünkü bu gerçek hayatta da böyle işliyor" diyor Walker. "İnsanlar, oyuncunun tüm açısının geriye doğru eğildiği first-person shooter'lara çok alışkınlar."

"Parametrik animasyon mantıksal bir genişleme ve iskelet animasyonunun ötesindeki diğer evrimsel adım" diyor Theodore. "Yüzlerce vertex'le çalışmak yerine şimdi birkaç düzine kemikle uğraşmanız gerekiyor. İskeletlerden birinin diğeriyle arasındaki durumun matematiksel karışımını kullanıyorsunuz. Ve animasyonlarınız, başlangıçta kinematik açıdan doğruysa, oldukça iyi çalışacaktır. Bir takım iskelet animasyonu alıyorsunuz sonra ikinci bir tam takım alıyorsunuz. Temeldeki iskelet takımı aynı olduğu sürece animasyonlar arasındaki karışım, tek tek kareler arasındaki karışımla aynı şekilde çalışır."

Oyuncular için esas hedef, onlar gibi yürüyen ve benzer silüete sahip bir sınıf bulabilmektir. Her karakterin farklı bir boyu var ve ağır piyadeler daha iri cüsseli. Bu, her sınıfın farklı yüzeylere sahip olduğu orijinal *TeamFortress*'tan oldukça farklı bir yaklaşım (karanlık odalarda bu farklı yüzeyler neredeyse ayırt edilemez oluyor).

beni koru!

TeamFortress 2, çok sosyal bir deneyim olacak ve başarılı bir oyun için takım üyeleri arasında iletişim olması gerekecek. Standart yazılı mesajlar aracılığıyla çalışabilirsiniz; ayrıca buna fazladan birkaç güzellik eklenmiş. Örneğin; "sağlığım şu anda %h düzeyinde" mesajını yayınlamak için bir tuşu kullanırsanız, %h değişkeni otomatik olarak sağlığınızı gösterir. Konum da bu % komutlarıyla belirleniyor. Yani takım arkadaşlarınızı şu anda düşmanın bayrak odasında ya da herhangi bir yerde beklediğinizden haberdar edebilirsiniz.

Bir başka yenilik de *Half-Life*'ın sentezlenmiş yüzlerce ses dosyasının kullanıldığı konuşma komutu. Bu gerçek bir telsiz gibi çalışıyor ve eğer ses dosyalarınız ya da belli bir haritanız yoksa parazite maruz kalacaksınız. Ekip liderleri saptanmış olabilir ve pusulanız takip etmeniz gereken adamı gösterir. Ekip lideriniz belli bir alanın sınırları içindeyse daha isabetli atışlar yaparsınız.



Burada bir mühendisin ekranını görüyoruz. Buradan savunma silahları, dispanserler ve benzerlerini inşa edebilirsiniz. Elbette yaterli enerjiniz olduğu sürece.

Tabii tüm bu harika özellikler, network omurgası kaya gibi sağlam olmadıkça pek bir şey ifade etmez. BSP yazarı ve avukat Yahn Bernier, şu sıralarda *QuakeWorld* kodunu kurcalıyor ve bir front-end yazıyor, böylece sıradan oyuncular *Half-Life* veya *TeamFortress 2*'nin multiplayer oyununa hemen ısınabilecekler. "*QuakeWorld*'ün en önemli sorunlarından biri, bunun John Carmack'ın oyuncaklarından biri olmasıydı ve bunun için asla bir front-end GUI yoktu" diyor Bernier. "IP adreslerini ve konsol komutlarını öğrenmeniz gerekirdi. Birçok insan için bu bir kabustu ve sıkı oyuncular hoşlansa bile birçok insan bunu öğrenmeye isteksizdi. Ve beş dakikada sıkılma faktörünü de alıyorduk. Biz, geniş bir teknolojik temelimiz olmasının yanında, daha geniş bir kitlenin de beğenisini kazanmak istiyoruz."

"Battle.net'tekilerin gerçekten büyük bir iş yaptıklarını düşünüyorduk" diyor tasarımcı Steve Bond. "Sizi en yeni versiyona sahip olmaya zorluyoruz, böylece asla bir server'a bağlanıp 'yanlış server versiyonu' mesajını almayacaksınız. Bu her zaman işleyecek. Gidip bir şeyler bulmanız gerekmeyecek. Biz kullanıcıya sürekli download'lar yüklemeyeceğiz; ama orada ne varsa desteklemek için gerçekten aktif olacağız."

"Bizim yaptığımız şu" diyor Bernier. "Bir düğmeye basarsınız ve biz sahne gerisinde bağlantı hızımızı kontrol eder, bağlantıyı kurar ve otomatik olarak dosyaları yükleriz."

TeamFortress 2'nin, id'nin büyük multi-player çalışması *Quake III Arena*'nın ardından Şubat'ta çıkması planlanıyor ve daha da önemlisi sade bir oynanışın görüş noktasında durarak daha etkileyici görünüyor. Eğer Valve daha önce single-player'da yaptığını multi-player deneyimine yapmayı da başarırsa, PC'nin en çekişmeli türünün manzarası sadece birkaç ay içinde çok farklı bir görünüme kavuşabilir... **PCG**

dank & scud: geri döndüler!

INTERNET OYUN DÜNYASINI takip edenler Dank & Scud'u muhtemelen duymuştur. Ressam ve web tasarımcısı Michael Houston'ın kıvrak zekasının ürünü olan The Adventures of Dank & Scud, netherworld'de yol alan iki Quake adamının komik bir online hikayesi. Bu adamlar şimdiye kadar bir devle bedenlerini takas ederek Doom Guy'la buluştular ve şimdi de Half-Life dünyasının boyutlarına girdiler!

Dank & Scud'un, Black Mesa Research Base'in



kaçık hayvanlarıyla karşılaşması (ve onları öldürerek), sonradan komando olan bilimadamı Gordon Freeman'le birleşmesi, head-crab'lerle futbol oynaması ve 16-bit renkli dokulandırılmış dünyayı keşfe çıkmasıyla heyecanlanacaksınız. Browser'ınızı www.quakecomics.qc.ca ya yönlendirin ve bunun niçin "Bu harika bir Half-Life" olduğunu öğrenin!

kenan9593

Apeiron virüsü yayılıyor... Aman Dikkat !

Geçen ay *PC Gamer* ofisinin baskıya yaklaşılan günlerdeki şenlikli halinden bahsetmiştik. Peki normal zamanlarda nasılız; ne yer, ne içer ne oynarız? Yediğimiz içtiğimiz bir yana oynadıklarımız çok önemli. Editörlerimizin ne oynadıklarını her ay size sunuyoruz. Ancak oyun oynayan sadece editörlerimiz değil. Mesela grafik tasarımcılarımız her boş vakitlerinde Mac'te oyun oynarlar. Ancak oynanan oyunlar sadece *Virtual Pool* ve *Aperion*. Evet pek çok okuyucumuzun ilgisini çeken ama bir türlü bulamadıkları *Aperion* bir Mac oyunu (İtiraf ediyoruz bu Mac oyununu oynuyoruz. Ama bir oyundan bir şey çıkmaz). *Aperion*'u Commodore oyuncuları *Exterminator*, Sinclair oyuncuları *Centipede* olarak bilir. Tabii bu Mac versiyonu grafik ve oynanış olarak yenilenmiş. Başta bu primitif oyunla bütün editörlerimiz dalga geçmişti. Ancak bizi geçmişe götüren bu oyun kısa sürede grafik servisinin iş yapamaz, editörleninde başka bir şey oynamaz hale gelmesine yol açtı. Mac başında "ben oynicam" kavgaları High Score tartışmalarına katıldı (liderimiz 700.000 puanla Gökhan). Bu yüzden günde birden fazla *Aperion* oynamak yasaklandı.

Bu ay içinde muhasebe servisimiz de büyük bir başarıya imza atarak *Diablo*'yu öldürüdü. *Diablo* ilk çıktığı günden beri süren bu çabaları, birazda editörlerimizin lojistik desteği sayesinde, son buldu. Bunlar bizi sevindiren şeyler. Ancak hedefimiz *PC Gamer* bürosundaki herkesin oyun oynaması. Bu amaçla bu ay *FreeCell* kursları düzenleyerek oyunlara duyulan ilgiyi arttırmaya çalışıyoruz. Yeterince çabalarsak bir gün 20 kişi online *Fifa99* oynayabileceğimiz kanısındayız. Ancak FreeCell'den *Fifa99*'a çok uzun bir yol var. Belki 20. Sayımızda size bu müjdeyi veririz.



Apeiron'ın kralı Gökhan rakip tanımıyor!

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e *yaklaşabilenler ise çok daha azdır.* %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz *Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.*

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

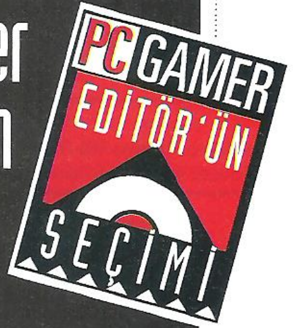
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli *kusuru vardır.*

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir *rating* alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

S.85

CAESAR III

S.78

DELTA FORCE

S.84

GRIM FANDANGO

S.86

HALF-LIFE

S.76

LINKS LS '99

S.98

NFL BLITZ

S.88

SIN

S.74

TOTAL AIR WAR

S.89

Sin

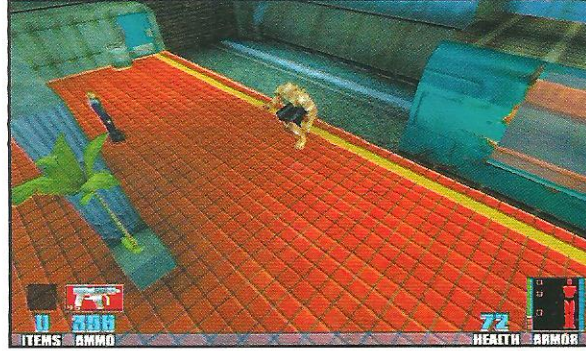


TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Ritual Entertainment **YAYINCI:** Activision, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium 166, 32MB RAM, 600MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233, 64MB RAM, 24X CD-ROM, 3Dfx Voodoo veya Voodoo2 tabanlı hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; IPX, TCP/IP; Çoğaltılabilir; Maksimum Oyuncu Sayısı: 16

Ritual'ın bu 3D shooter'ında nefes nefese bir mücadele, ince espriler ve mühendislik harikası garip canlılar bulacaksınız.

Çok önceleri, Ritual Entertainment adlı küçük bir şirket, *Quake* için *Scourge of Armagon* adlı bir görev paketi çıkarmıştı. *Scourge*, *Quake* hayranları tarafından hemen benimsenmiş ve aileye zorlanmadan katılmıştı. Bir sonraki adımında Ritual, *Quake II* motorunu kaptı ve bu yılın en çok beklenen shooter'larından biri olan Sin üzerinde çalışmaya başladı. Ekibin deneyimi yeterliydi ve teknolojisi de kanıtlanmıştı; ama acaba bir görev paketinden tam donanımlı bir oyuna geçişi becerebilecek miydi? Sorunun yanıtı kesinlikle "evet". Aradaki filmlerin esprili anlatımından, kanlı bıçaklı katliama kadar, *Sin* sizi bir anda harekete geçiriyor ve yılın en sağlam oyunlarından biri olarak karşımıza dikiliyor.

Sin'in arkasındaki hikaye, son Hollywood filmlerinin hepsinde rastlayabileceğimiz klişelerden biri. 2037 yılındayız ve Freeport City'de suç oranı almış yürümüş. Polisler de artık bir işe yaramadığı için vatandaşların ve kuruluşların kendi özel polis kuvvetlerini kurmalarına imkan veren bir yasa çıkarılmış. U4 adlı bağımlılık yaratan bir uyuşturucu ortaya çıkıp da kullanıcılarına gerçekten saçma sapan şeyler yapmaya başlayana kadar ortalık biraz yatışmış. Siz, özel güvenlik kuvvetlerinden biri olan HARD-CORPS'un başı olan küfürbaz Albay John Blade rolündesiniz. U4'ün kaynağını araştırırken bu işin arkasında SinTek Industries'in akıllı ve güzel başkanı Elexis Sinclaire'in olduğunu anlıyorsunuz. Öyle görünüyor ki Elexis, insan ırkının artık geri dönüşü olmadığını düşünüyor ve herkesi değişim geçirmiş yaratıklara dönüştürerek acı çekmelerini önlemeyi planlıyor. Tabii ki bu saçma fikir kabul edilebilir gibi değil. Bu yüzden siz de JC adlı genç bir hacker'ın da yardımıyla işe koyularak bu deliliği durdurmaya çalışıyorsunuz.



Metroda dehşet. Karşılaşacağınız ilk büyük canavarlardan biri. Masumları korumaya özen gösterin, kendi tarafınıza vereceğiniz zarar affedilemez.



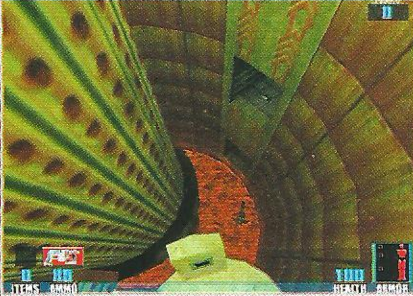
Şu yaratığın sevimsizliğine bakar mısınız? Korku romanlarından fırlamış gibi görünüyor.

Eğer bütün bu anlatılanlar, size Sin'in hikayesinin çok zengin ve sürükleyici bir şey olduğunu düşündürdüyse, yanıldınız. Aynı Hollywood'dakiler gibi bu hikaye de kötü adamları darmadağın etmek ve etrafa küfür sallamak için yalnızca bir mazeret. Bütün bu işlerin arkasında Elexis'in olduğu daha en başından belli oluyor, bu yüzden oyunun geri kalanında sadece onu takip ederek yapacağı kötülükleri önlemeye çalışıyorsunuz. Yoldayken JC size ipuçları veriyor. Burada Blade ile JC arasında geçen konuşmalar çok güzel. Hatta şimdiye kadar bir oyunda geçen en ilginç konuşmalar bile diyebiliriz. Her bir bölümde ana ve yan amaçlarınız olmasına rağmen, bu amaçlar, hikayenin akışı açısından çok da büyük önem taşımıyor. Sandalyenizden zıplayıp "Şimdi tamam! Demek buymuş!" diyeceğiniz olaylar olmuyor; çünkü herşey zaten baştan belli. Görevlerdeki amaçlarınız, yalnızca biraz sonra hangi bölümü oynayacağınızı belirlerken önem kazanıyor.

Neyse ki konu hakkındaki bu eksiklikleri görmezden gelebilirsiniz, çünkü *Sin*'in asıl vurucu noktası 'hareket'. Bankadaki açılış sahnesinden mercan kayalıklarında dalgıçlarla yaşadığınız kovalamacaya kadar, kötü adamları haklamaktan fazlasıyla zevk alacaksınız. Tabanca, tüfek, makinalı ve roketatar gibi standart silahların yanı sıra kötü adamların üzerine ateşlerken ağzınızı kulaklarınıza getirecek olan Quantum Destabilizer ve Pulse Attack Cannon gibi yepyeni silahlar da mevcut.

Ayrıca üzerlerine dehşet kusmanızı bekleyen birçok yaratık olduğunu da belirtelim. Normal serserilerden tutun da tanınmaz hale gelmiş siber-canavarlara kadar her şey gerçekten çok etkileyici. Üstelik modelleme efektleri de en yüksek kalite. Bütün bunlara yaratıkların konuşabilmelerini de eklediğinizde ortaya öl-

DeathMatch Haritaları



Sado-mazoşistler, bu düşey bölümden çok hoşlanabilirler. Dipte sizi bekleyen sürprize hazırlıklı olun!



"Behind Zee Bookcase", herhalde şimdiye kadar yaratılan en ilginç DeathMatch haritalarından biri. 30 santim boyunda olmak ve bir kitaplıkta dolaşıp durmak harika!



DeathMatch haritalarında, açık alanlar ve sıkışık mekanlar arasında iyi bir denge kurulmuş.

dürmekten çok zevk alacağınız düşmanlar çıkıyor. Vurduğunuz yere göre değişen yara alma özelliği sayesinde mesela birini kafasından vurduğunuzda hemen yere yığılıyor, hatta iyice arsızlık yapmak isterseniz ellerinden silahlarını bile düşürebiliyorsunuz.

Serseriler ve canavarlar sizi zaten yeteri kadar uğraştırıyorlar, hatta bazılarında zeka pırıltıları bile görmek mümkün. Mesela çatışmalardan birinde karşımdaki adam, bir sandığın arkasına gizlenip kolunu yandan çıkararak bana ateş etmeye devam etti; tahmin edebileceğiniz gibi onu öldürmek hiç de kolay olmadı. Ancak zaman zaman oyunda hiç AI kullanılmadığını düşündürecek şeyler de oluyor. Bazen düşmanlar yerlerinde duruyorlar ya da çember şeklinde koşuyorlar. Bunları öldürmek tabii ki çocuk oyuncağı ama çok da zevkli olduğu söylenemez.

Ancak beni en çok hayal kırıklığına uğratan şey, bölüm sonu canavarlarından ikisi oldu. Bunlardan ilki sizi gerçekten korkutuyor. Bir metro vagonunun tavanını parçalayarak ortaya çıkıyor ve sonra kayboluyor. Sonunda onu tekrar yakaladığınızda ise kıyametin kopmasını bekliyorsunuz; ama ne yazık ki kötü çocuk hareketsiz durup onu öldürmenizi bekliyor. Yaratıklardan ikincisi biraz daha zorlu; ama duvarların dibinde yakaladığınızda hiçbir şey yapamıyor ve anında ölüyor.

3D shooter türü oyunlar, geçmişte kabul gören "her şeyi öldür ve mavi anahtarı bul" mantığını artık yavaş yavaş terk etmeye başladılar. Oyuncular artık 3D oyunlardan daha etkileşimli olmalarını bekliyorlar. Sin, *Half-Life*'taki iyi yapılmış sahneleri ve etkileyici ortamları sunmasa da, değişik bir şeyler bekleyen oyuncuları tatmin edecek bir etkileşimlilik düzeyine sahip. Diğer karakterlerin birbirleriyle konuştukları sahneler görecek, kapıları açmak için bilgisayar terminalleri kullanacak, otomatik silahları etkisiz hale getirecek ve belli yerlere ulaşmanızı sağlayacak bilgiler edineceksiniz.



Oyunun en iyi yanlarından biri, düşmanların vurulmaya karşı verdikleri tepkiler. Siz vurdukça geriye gidiyor, takla atıyor ve dönüp duruyorlar.

Neyse ki bütün bilmeceler yalnızca bir PC ile çözülmüyor. Bazı yerleri geçebilmek için ortamın bir kısmını yok edip, geri kalanını sağlam bırakmanız gerekiyor. Ufak tefek ayrıntılar da unutulmamış; mesela sifonları çekebiliyor ve duşları kullanabiliyorsunuz. Hatta bir ATV, binaları yıkmakta kullanılan bir vinç ve bir buldozer gibi araçları bile kullanmanız mümkün. Ancak oyunun klasik anahtar bulma klişesine saplanıp kaldığı birkaç nokta var. Herkesi öldürdükten sonra bile etrafta dolanarak ilerlemenizi sağlayacak nesneyi aramak zorunda kalabiliyorsunuz. Bu çok sinir bozucu ve oyunun akıcılığını öldürüyor.



Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkan yaratıklar, normal serserilerden siber-canavarlara kadar oldukça çeşitlilik gösteriyorlar.

Grafik olarak *Sin*, yüksek konfigürasyonlu bir sistem, çok iyi görünüyor ve sağlam çalışıyor (ancak Pentium II 233'ün altında bir sistemde oldukça zorlandığınız söyleyebiliriz). *Sin*'in *Quake II* motoruyla yapıldığı her halinden belli olsa da Ritaul, görselliği geliştirmek için çok çalışmış. *Quake II*'de baskın olan gri, kahverengi ve yeşil dokular gitmiş ve yerlerine 16-bitlik canlı renkler gelmiş; farkı tahmin edebilirsiniz. Buna en iyi örnek de yüzerek geçtiğiniz mercan kayalıkları: Su kristal gibi masmavi, akıntıyla salınan yosunlar var ve mercanlarla kayalar olağanüstü görünüyor. Oyundaki diğer alanlar da çok başarılı, mesela terk edilmiş metro (yaktıkları ateşle ısınmaya çalışan serseriler bile var!) ve Elexis'in malikanesi gibi.

Ancak birkaç grafik sorunu kendini gösteriyor, özellikle de su ile ilgili olanlar. Bu sorun, içinde bulunduğunuz odanın suyla dolduğu bölümde daha da belli oluyor: Suyu içeri dolarken görüyorsunuz; ama oda dolduktan sonra bile hala daha içeri su giriyor ve odanın dolduğunu ancak nefessiz kaldığınızda ve yukarı doğru yüzebildiğinizde anlıyorsunuz. Zaman zaman duvardan geçme konusunda da ufak sorunlar çıkıyor.

Bugünlerde iyi bir first-person shooter için yalnızca tek kişilik görevlerin iyi olması yetmiyor, multi-player oyunlarda da iyi bir şeyler verebilmeniz gerekiyor (multi-player olarak *Unreal* oynamak isteyen?). Neyse ki *Sin*, hızlı multi-player oyuncularını memnun edecek sağlam bir multi-player modu sunuyor. Silahlar çok güzel dengelenmiş; ancak çok güçlü bir zoom moduna sahip olan dürbünlü tüfeği ele geçirenler oldukça avantajlı oluyorlar. DeathMatch bölümleri çok iyi tasarlanmış: Hareketli bir trende geçen bölümden herkesin 30 santim boyunda olduğu ve zıplamak için bir fare kapanı kullandığı bölüme kadar birçok ilginç mekan var.



Silahınızı tam otomatikte tutun ve düşmana haddini bildirin. Hiç kimse şu yaptığınızdan kaçamaz.

Sin'in kötü bir yanı da, oyunu kaydedip yüklemedeki ciddi sorunları. Kaydedilen dosyalar dev gibi ve yükleme zamanları da hayli uzun. Tam kurulum ve kaydedilmiş oyunlarımla birlikte *Sin*, hard diskimden 930MB'lık bir dilimi yuttu (bunun 330MB'ı kaydettiğim oyunlar!). Bölümler arasındaki ve kaydettiğiniz oyunu yüklerkenki yükleme zamanları da bir dakikayı geçiyor. Bunun nedeni de şu: Oyunda gittiğiniz yerler değişebildiği için ve görevinizin amaçları gereği, kaydettiğiniz her oyunda önceden nerelere gidip neler yaptığınız belirtilmeli. Activision şu sıralar bu sorunu giderecek bir yama çıkarmakla uğraşıyor; ama bu iş oyun piyasaya çıkmadan önce yapılmalıydı.

Bu sorunu da bir kenara atarsanız *Sin*, gerçekten çok zevkli. Karakterler arasındaki konuşmalar çok güzel. Blade'in "I'm going to make you my bitch!" gibi lafları eski *Duke* günlerini anımsatıyor, üstelik son yaratık da kolay lokma değil. Daha ne isteyebiliriz ki?

PC GAMER SON KARAR

91%

ARTILAR: İyi grafikler, harika silahlar, zevkli ve sağlam multi-player modu.

EKSİLER: Uzun kaydetme ve yükleme zamanları, birkaç AI sorunu, bazı grafik hataları ve hiç de ilginç olmayan bir bitiş.

SONUÇ: Nefes nefese oynayacağınız bir oyun arıyorsanız, *Sin*'den daha iyisini bulamazsınız.

Half-Life



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Valve **YAYINCI:** Sierra Studios, (425) 644-4343, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 2X CD-ROM sürücüsü, Pentium 133, 24MB RAM, Super VGA **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 3Dfx veya OpenGL uyumlu 3D kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; IPX, TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 32, Ücretsiz Internet Hizmeti: *www.won.net*

Bu iş burada biter. Valve'ın yeni 3D oyunu, şimdiye kadar yapılanların en iyisi. Üstelik yılın en çok ses getiren oyunu ünvanını da alacak gibi.

İlk *Doom*'un çıkışından bu yana, oyuncular 3D shooter'ların erişeceği bir sonraki düzeyi merak edip durdular. Gerçek bir hikayesi, arada filmleri ve harika bir içeriği olacak bir "Baba" oyunu beklediler. *Quake II* ve *Unreal* gibi oyunlar çıtayı yükseltmek için çaba harcadılar ama grafikler çok iyileşse de oynanış çok değişmeden kaldı. Tam first-person türünde taze fikirlerin tükendiğini düşünmeye başladığımız sıralarda ise *Half-Life*, oyun piyasasında bomba gibi patladı.

Oyunda, Amerika'nın Cheyenne Mountain'dakine benzer çok gizli bir askeri üs olan Black Mesa Compound'daki işine yarım saat geç kalan fizik profesörü Gordon Freeman'ı canlandırıyorsunuz. Oyun, Gordon'un işine gitmek üzere ekspres trene binmesi ile başlıyor; burası şimdiye kadar yapılan en etkileyici açılış sahnelerinden biri. Tren gizli üssün derinliklerine kadar gidiyor, böylece nükleer başlıkları, toksik artıkları ve günlük işlerini yapan bilim adamlarını rahatça izleyebiliyorsunuz.

Tesise girip etrafınızı incelemeye başladığınız zaman silahınız olmadığını fark edeceksiniz. Aslına bakarsanız, oyunun ilk yarım saatinde her şey çok normal görünüyor; Gordon kravatlı cektli bir bilim adamı ve hergünkü gibi bürosuna gidiyor. Üzerine bir HEV (Hazardous Environment Suit) geçiren Gordon, birkaç arkadaşıyla o günkü deney hakkında konuşuyor ve test odasına doğru yöneliyor.

Ve işte kıyamet o zaman kopuyor! Deneyi yüzüne gözüne bulaştıran Gordon, hiç de dostça davranmayan yaratıklarla dolu bilinmeyen bir yere açılan kapıdan sorumlu birkaç kişi arasında yer alıyor. Başınızı döndüren bir felaket sahnesinden sonra Gordon, test odasının kalıntıları arasında kendine geliyor. Bütün arkadaşları ise açılan kapıdan dünyamıza gelen ve Black Mesa'nın her köşesine yayılan uzaylı yaratıklar tarafından katledilmiş.

Söylemeye gerek bile yok, durum kötü. Yerin yaklaşık iki kilometre altındasınız, üssün içinde taş üstünde taş kalmamış ve neredeyse bütün çıkışlar kapalı. Birkaç bilim adamı ve hiç de yeterli olmayan bir avuç güvenlik görevlisi ise bir köşeye saklanmış. Üzerlerinde beyaz önlükler olan bu dahileri serbest bırakırsanız kapalı kapıları açabiliyorlar; ayrıca güvenlik görevlileri de çatışmalarda size arka çıkıyor.

Karşılaştığınız birkaç dost da çok geçmeden ya sizi bırakacak ya da ölüp gidecekler. Böylece üzerinizdeki HEV, feneriniz ve kurtardığınız silahlarla yapayalnız kalacaksınız. *Half-Life*'ta hiçbir zaman kendinizi tam olarak güvende hissedemiyorsunuz. Her an beş altı tane manyak canavar tavanı yıkıp üzerinize atlayabiliyor, azman bir yaratık duvarı delip size saldırabiliyor ya da daha kötüsü hiçbir şey olmuyor ve kafa yedirtici bir sessizlik içinde kalakalıyorsunuz.

Oyun ilerledikçe bütün bilim adamları size Lambda laboratuvarından bahsediyor. Burada felakete karşı kurulmuş bir ekip karşı saldırı için hazır bekliyor. Ancak artık tek düşmanınız yaratıklar değil. Bir U.S. Rangers ekibi (bunlar "temizleyiciler" olarak da biliniyor), olay yerindeki her şeyi yok etmekle görevlendirilmiş, bunlara artık çok fazla şey bilen "masum" bilim adamları da dahil. Bu herifler tam anlamıyla birer baş belası; askeri birlik taktiklerine uygun şekilde hareket ediyorlar, bakmadık köşe bırakmıyorlar ve etrafı temizlemeye çalışırken birbirlerine bağırıp çağırarak ortalığı bombayla dolduruyorlar.

İşte bu noktada *Half-Life*, diğer bütün first-person shooter oyunlarından ayrılıyor. *Quake* motorunu kullanmasına rağmen o kadar fazla geliştirme, optimizasyon yapılmış ve özellikler eklenmiş ki, sonuçta ortaya çıkan oyun id'in (veya başka herhangi birinin) yarattığı oyunların çok ötesine geçmiş. En basit şekliyle söylemeye çalışırsak, *Half-Life*'ın ortamları gerçekten farksız. Oyunun dünyası resmen canlı! Bilim adamları koridorlarda sakin sakin dolanıyor, makinalardan içecek alıyor ve bir çatışma başladığında korkup bir köşeye gizleniyorlar. Güvenlik görevlileri birbirleriyle karşılaştıklarında derin muhabbetlere dalıyorlar. Ara sıra da garip metalik bir ses koridorlarda yankılanarak bilim adamlarına yüzeye çıkmalarını veya askeri kuvvetlere rastladıkları her şeyi öldürmelerini emrediyor.



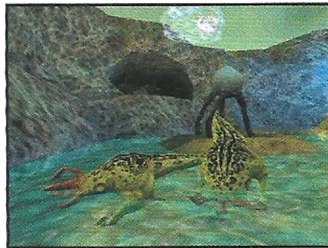
***Half-Life*'ta ordu, incecik çevik adamlar kiralamış ve onlara gece görüş gözlükleri, büyük silahlar ve parlak lastik kıyafetler vermiş. Karşılaşacağınız en zorlu düşmanlardan biri de bunlar.**



Apache, daireler çizerek ahtapot kollarına bir daha saldırmaya hazırlanıyor. Bu canavarı geçerken dikkatini dağıtmak için bundan faydalanın.



Şansınız varken şu canavarın zırhındaki parlaklık efektlerine bir göz atın, gerçek oyunda sizi öldürmekle meşgul olacak.



Deneyde bir şeyler ters gittiğinde, yaratıkların dünyasını kısa bir süre için görüyorsunuz. İçimizden bir ses buraya yakında tekrar geleceğinizi söylüyor...



İyiliksever bir bilim adamı, yaralı askere CPR uyguluyor. Durup olanları izleyebilir veya yolunuza devam edebilirsiniz.

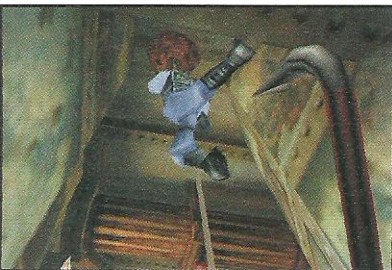
Half-Life'ta kullanılan tekrarlamalar sayesinde oyuncu ortama kolayca alışabiliyor. Oyun genel olarak düz bir şekilde ilerlese de, bazen önceden geçtiğiniz yerlere geri dönmek durumunda kalabiliyorsunuz. Eğer ulaşamadığınız bir şey varsa, oraya daha sonradan başka bir yoldan gideceksiniz demektir. Oyun tam anlamıyla dev gibi ve her biri kısacık bir zamanda yüklenen yüzlerce küçük bölüm parçacıklarına ayrılmış.

Half-Life'ta 10 civarı bölüm var ve bunların her birinde belli bir konu veya amaç bulunuyor. Mesela en heyecanlılarından biri *On A Rail*: Çok hızlı gidebilen bir treni yeraltı tünellerinde kullanıyor, aynı zamanda da size kurusıkı ateş eden askeri kuvvetlerle uğraşıyorsunuz. Oyunun bu bölümü *Indiana Jones and the Temple of Doom*'a ya da *Sega*'nın arcade shooter oyunu *Rail Chase*'e benziyor.

Grafik olarak ise daha fazlasını isteyemezsiniz. *Half-Life*'ta aklınıza gelebilecek her türlü numara var: canlı 16-bit dokular, *Quake II*'den daha iyi görünen ışıklandırmalar ve karakterlere inanılmaz bir parlaklık veren chrome-mapping özelliği gibi. Oyunda kullanılan animasyon sistemi iskeleti temel alıyor, bu yüzden karakterlerin kafalarının sallanmasına kadar bütün hareketler neredeyse kusursuz.

İskelet temelli animasyon sisteminin verdiği avantajla Valve, oyunun içine bir sürü etkileşimli sahne ekleme imkanı yakalamış. Yeni bir ortama girdiğinizde, havalandırma boşluklarından kaçmaya çalışan bilim adamlarının karanlıktaki yaratıklar tarafından öldürülmesini veya yaralı bir askerin birşey tarafından duvardaki boşluğun içine çekilmesini görebiliyorsunuz. Bazen bu insanları umutsuz kaderlerinden kurtarmanız mümkün oluyor, onlar da sizin yaralarınızı iyileştirerek veya bir kapıyı açarak yardım ediyorlar.

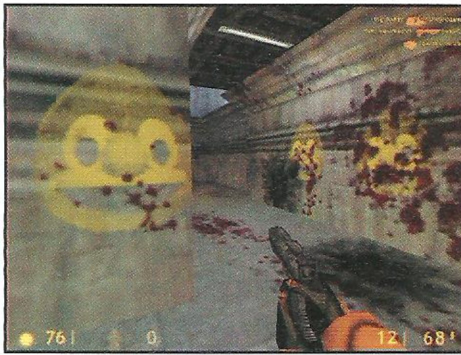
Half-Life'taki silahlar da anlatmaya



Tavandan sarkan bu canavar, güvenlik görevlisini tek parça halinde yutabiliyor. O dişler boynunuza bir kez kapandığında hiçbir şansınız kalmadı demektir.



Tam isabet! Gordon Freeman'ın güdümlü roketatarının karşısında Apache helikopterleri bile dayanamıyor.



Half-Life'ın multi-player modu, herhangi bir programda yarattığınız bu tür işaretler bırakabilmenizi sağlıyor. Duvara doğru yürüyün ve işaretinizi bırakın! Canına okurdum ama ellerim yok...

değecek aletler; her biri çok güzel tasarlanmış ve düşmanı altüst ediyor. Bu güçlü silahlardan bazıları çok özgün: Mesela güdümlü roketleri ateşledikten sonra hedefe yönlendirebiliyorsunuz ya da bazı dost yaratıkları düşmanlarınızın üzerine salabiliyorsunuz (multi-player olarak oynarken bunlar çok gülünç oluyor).

Silahlar ne kadar muhteşem olsa da, bu oyunda öyle ortalığı kırıp geçirmeniz pek mümkün değil. Yaratıkların ahtapot benzeri kollarıyla ve ses çıkaran her şeye saldıran dört katlı canavarlarla uğraşırken taktikler ve gizlilik çok büyük önem kazanıyor. Standart silahlar suyun altında ateş de edemiyor, bu yüzden Black Mesa'nın insan yiyen (ve insan boyunda!) piranhalarıyla dolu havuzlarını temizlerken de dikkatli olmanız gerekiyor. Lazerli tellerin ve killi madenlerin oralarda sakin ve çevik olmalısınız. Ayrıca sakar bir bilim adamının gürültü çıkarıp düşmanları uyandırmamasına da dua etmeniz gerekiyor.

Half-Life'ın çok güçlü olduğu bir konu da DeathMatch. John Carmack'in çok sağlam olan *QuakeWorld*'ünün bazı parçalarını kullanıyor, böylece de Net üzerinde düzgün olarak oynanabilmeyi garantiliyor. Ayrıca arayüzde, *battle.net* veya *GameSpy 3D* benzeri bir rakip bulma seçeneği de bulunuyor ve size en yakın ve en hızlı sunucuyu bulup doğrudan oyuna katılmanızı sağlayan bir "çabuk bağlantı" özelliği de var.

Dost karakterlerin çeşitli olmaması, neredeyse tek kötü özellik. Sadece dört tip bilim adamı var, güvenlik görevlileri ise tek çeşit. Değişik yüzler veya kıyafetler çok iyi olurdu. Sanırım bunun için oyunun devamını beklememiz gerekecek.

Ama bunlar ufak tefek şeyler. Evet, bu bir shooter. Evet, öldürmek zorunda olduğunuz şeyler var. Ama eğer *Quake II Starship Troopers* ise, o zaman *Half-Life* orijinal *Alien* gibi kalıyor. İnanılmaz bir atmosfer, güçlü ve akıcı bir hikaye, son derece yüksek gerilim ve aklınızı başınızdan alacak efektlerin hepsi bu oyunda mevcut. En basit deyimiyle *Half-Life* tasarımın, içeriğin ve bunların hayata geçirilmesinin bir zaferi. Standart 3D shooter oyunlarıyla bir üst düzey oyunlar arasında kurulmasını beklediğimiz köprü işte buydu. Üstelik bu oyun, *System Shock*'tan bu yana yapılan en hareketli oyun. 3D oyun endüstrisinde çalışan kişiler *Half-Life*'a uzun uzun ve inceleyerek bakmalılar.

PC GAMER — SON KARAR

ARTILAR: Harika oynanış ve üstün içerik; inanılmaz atmosfer ve gerilim.

EKSİLER: Dost NPC'ler biraz daha çeşitli olabilirdi.

SONUÇ: Uzun zamandır beklediğimiz "Big One" işte bu! Üstelik tahmin ettiğimizden daha da iyi.

97%

Caesar III



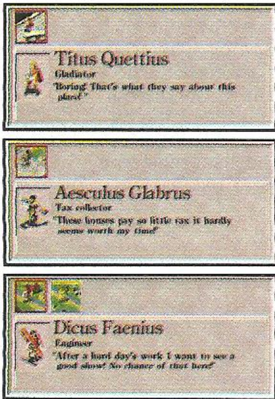
TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Impressions **YAYINCI:** Sierra Studios, (425) 649-9800, *www.sierrastudios.com* **GEREKENLER:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 16-bit ekran kartı; 150MB hard-disk alanı **ÖNERİLEN:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

***Caesar III*, rahatlıkla Impressions'ın şimdiye kadar çıkan en iyi oyunu olabilir. Derin, zengin ve çok, çok zorlu bir oyun...**

Caesar oyunlarını daha önce hiç oynamamış okuyucular için kısa bir açıklama: Acemi ve pişmemiş bir taşra valisi olarak göreve başlıyorsunuz ve İmparator'un verdiği ve gittikçe daha da zorlaşan görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Başarınız size terfi, zenginlik ve ün kazandırıyor. Başarısız olduğunuz takdirde (eğer şanslıysanız) büyük gemilerde kölelik yapıyorsunuz. Klasik mimari bakımından biraz *SimCity*'yi andırıyor; ancak ekonomik modeli daha düzgün ve incelikli. Tabii bir de *SimCity*'de kızgın Kartaca filleriyle uğraşmıyordunuz.

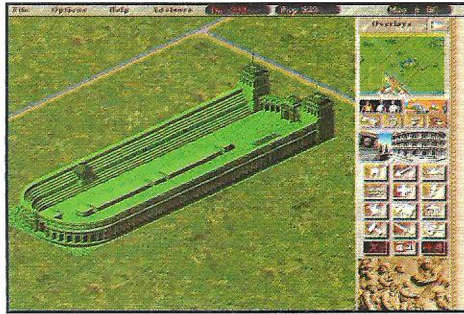
Caesar II'nin zaten hastası olan okuyucular, hemen bu yeni sürümün satın almaya değer derecede iyi ve farklı olup olmadığını öğrenmek isteyeceklerdir. Bunu bildiğimiz için biz de boş durmadık. Yeni özellikler, geliştirilen yönler ve farklı noktaların listesini aşağıda bulacaksınız.

Grafikler, *Caesar II*'dekiler'de çok iyiydi, burada daha da muhteşem. Binaları, anıtları, tapınakları ve villaları (renkli ve kalabalık caddeler) görülmeye değer. Bütün bunları kendinizin yarattığını farkettiğinizde duyduğunuz heyecanı ise çok az oyun size verebilir.

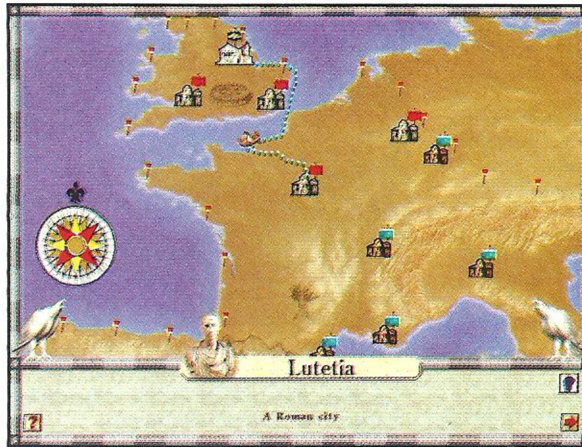


Hmmm. Vatandaşlardan rastgele alınan bu bilgilere göre şehrin daha fazla eğlence alanına ihtiyacı var gibi görünüyor.

"Şehir bölümleri" ve "taşra bölümleri" birleştirilerek eskisinden çok daha büyük haritalar oluşturulmuş. Artık işgalciler şehrinizi tehdit ettiği zaman onları gelirken görebiliyor ve askeri hareketinizi ona göre ayarlıyorsunuz. Oyundaki savaş görünümü, kutu oyunlarındakilere benzemiyor; savaş artık bütün ortama yayılmış durumda ve bu yüzden duvarlara, kulelere ve kapılara daha fazla önem vermelisiniz.



Hipodrom, döneminin en önemli eğlence merkezi. Bütün bir şehrin eğlence ihtiyacını burasıyla karşılamanız mümkün. Tabii ki bir hipodrom kurmak da oldukça pahalıya patlıyor.



Diğer insanlarla ticaret yollarını olabildiğince çabuk açın. Ama normalden daha yüksek kar getirdiklerinden emin olun; aksi takdirde size oldukça fazla sorun çıkarabilirler.

Ayrıca artık her bir yapıyı kendiniz kurmanız da gerekmiyor. Alanları örneğin "residential" (konut) olarak etiketliyorsunuz ve bir süre sonra millet gelip oraya evini kuruyor. Ekonomik şartlarınız elverdiği zaman ev sahipleri, evlerini kendi kendilerine geliştiriyorlar. Sizin yapmanız gereken tek şey, mahalle sakinlerine su ulaştırmak, markete erişimlerini ve yeterli güvenliği sağlamak yoluyla mahallenin "çekiciliğini" yüksek tutmak.

Artık "mühendis okulları" da kurmanız gerekiyor (yangınla ve suçla mücadele yetkileriyle birlikte). Mühendisleriniz etrafta dolaşarak binaları gerektiğinde tamir ediyorlar.

Tanrılar çok etkin bir rol oynuyor. Eğer onları ihmal ettiğinizi hissederlerse sizi kuraklıkla, yangınla, depremlerle ve benzeri şeylerle cezalandırıyorlar. Onları hoşnut etmek için pahalı festivaller düzenlemeli ve tapınaklara birer servet harcamalısınız. Bu özellik olmasa da olurdu; çok sinir bozucu ve hazinenizi yiyip bitiriyor.

Yolunuzu bulma yöntemi ise çok farklı. *Caesar II*'de insanlar, binalarının çevresindeki sınırlı bir alan içinde dönüp durma eğilimindeydiler. *Caesar III*'te ise her animasyonlu kişi, bir kavşağa veya yol ayrımına geldiği zamanlarda durup hangi yöne gideceğini seçiyor. Önceki oyunda bir bina, marketin veya tiyatronun yeteri kadar yakınındaysa hayati hizmetler hemen götürülürdü. *Caesar III*'te ise (özel veya umumi) bütün binalar etrafa, gittikleri yerlere o hizmeti götüren insanlar salıyorlar. Mesela toplumunuzun refah düzeyini artırmak için şehre bir amfitiyatro kurduğunuzda mantık olarak aktörlerin akademisini sahnelerine yakın bir yere inşa etmeniz gerekir. Ancak gerçekte oyuncularınızı biraz uzakta yerleştirerek etrafa verdikleri eğlencenin düzeyini daha yüksek tutabiliyorsunuz. Bunun arkasındaki mantık da şu: Okuldan çıkıp sahneye doğru giderken yolda daha fazla insan görüp onları daha iyi eğlendirebiliyorlar.

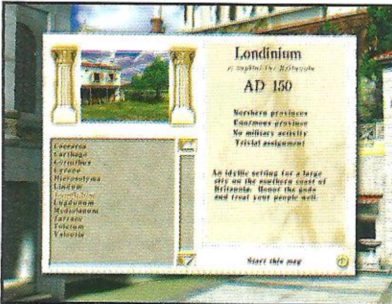
Bu yeni sistem çok düzgün çalışıyor, yine de tam olarak alışmanız birkaç senaryo boyunca sürebilir. Ancak ondan sonra çok incelikli olduğunu takdir etmeye başlayacaksınız. İki noktaya dikkat etmeniz gerekiyor: Birincisi, şehrinizin karayolu ağını olabildiğince fazla uzun ve düz yol içerecek şekilde tasarlayın. İkincisi, insanlarınızı dikkatlice izleyin. Gidiş gelişlerine dikkatle bakın ve biri şüpheli bir hareket yaparsa onun her gün yaptığı işleri izleyin, böylece sorunun kaynağını bulabilirsiniz. Herhangi bir kişiye veya binaya sağ tuşla tıkladığınız zaman moral, sağlık, suç sorunları ve ekonomik darboğazlar hakkında güncel bilgiler alıyorsunuz. Ne pahasına olursa olsun vox populi'den kaçının!

Üst üste konan haritalar sistemi bir önceki oyundaki gibi çalışıyor ve şehir genelindeki su yollarını, suç oranlarını, yangına eğilimli bölgeleri ve eğlence yerlerini bir bakışta görmenizi sağlıyor.

Oyunun belki de en zorlu kısmı ekonomik modeli anlamak. Neden-sonuç ilişkisi çoğu zaman oldukça karmaşık. Atölyelerin, depoların ve marketlerin bütün işlevlerini tam olarak öğrenmeden kar et-

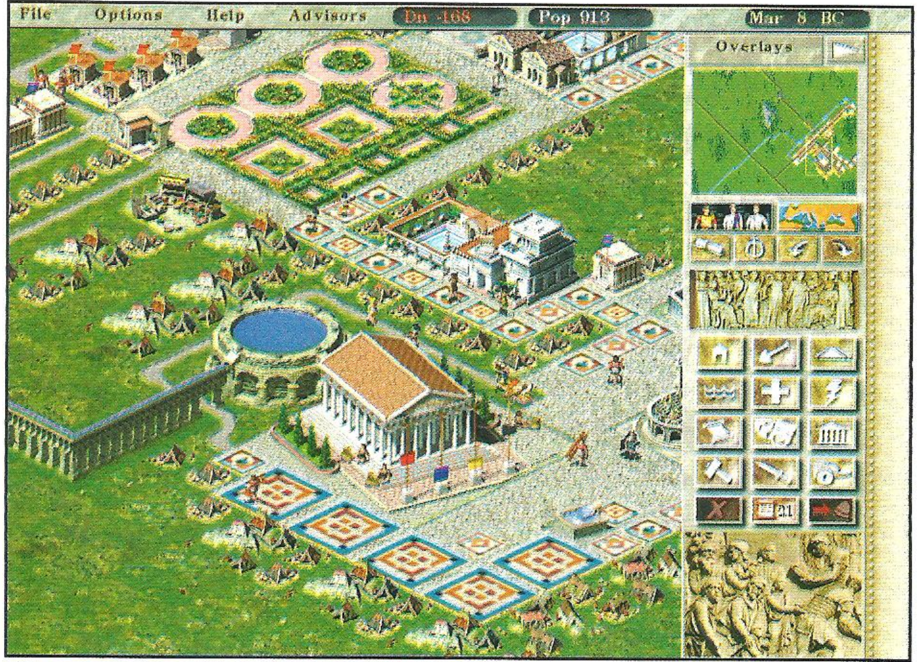


Size verilen her görevde, dört farklı kategoride belli puanları tutturmanız gerekiyor.



"City Construction" modunda oynuyorsanız İmparator'a yaranmakla uğraşmanıza gerek yok; ayrı ayrı bulunan bu şehir projeleri size birçok şeyi zaten öğretiyor.

meniz pek mümkün değil. Sezar'ın bile size pek yardımı dokunmuyor; çünkü olur olmadık zamanlarda sizden bulması hiç de kolay olmayan şeyler istiyor (mesela bir düzine fıçı şarap). Bunu yerine getirmek için şehirdeki ticaret düzenini kökten değiştirmek (hatta bir süre için durdurmak), yeni asma bahçeleri kurmak ve depolarınıza "stockpile" komutu vermek zorunda kalabiliyorsunuz. Bütün bunları yaptıktan sonra bile belirtilen tarihte elinizde diyelim ki sekiz fıçı şarap bulunabiliyor. Ancak İmparator zamanınızı uzatabiliyor ve bu ek süre içinde şarabı bulursanız ününüz o kadar da fazla zedelenmiyor. Yalnızca şarabı aldığına dair soğuk bir not alıyorsunuz.



Çevrenizin güzelliğini ve çekiciliğini artırmak için bahçelerden ve plazalardan yararlanın.

Savaşlar biraz sıkça oluyor; ama çok da fazla bir şey gerektirmiyorlar. Askerlerin yerleşimini değiştirebilir ve temel taktik kontrolü alıştırmaları yapabilirsiniz. Ancak şehir kurma ve İmparator'a yaranma işlerini de düşündüğümde savaşların basit olmasını çok doğru buldum. Mesela şu anlatacağım şey de oyundaki yapay zekanın gelişmişliğini gösteriyor: Kartacalılar, kısa bir kuşatmadan sonra şehirlerimden birini ele geçirdiler. Bu sırada benim ordum da darmaduman bir vaziyette caddelerde koşuşturuyordu. Ancak kısa bir süre sonra gördüm ki gladyatörlerim, özel adamlarım ve hatta sirkteki aslan terbiyecilerim bir olup düşmana saldırmaya başladılar (Hem de ben hiçbir komut vermediğim halde!). Böylece düşmanı beklemediği bir anda vurup yenmeyi başardılar. Böylesine destansı olayları ancak Virgil okuyanlar bilir!



Ne pahasına olursa olsun Sezar'ı hediyesiz bırakmayın. Ancak onu küçük düşürmeyecek kadar iyi bir hediye yollayabilene kadar da bekleyin.

Caesar III'ü büyülenmiş bir şekilde oynadığım 20-30 saat boyunca anlatmaya değer bir hata gözüme çarpmadı ve oyun bir kez bile kilitlenmedi. Bu oyun, Sierra'nın uzun zamandır çıkardığı en sağlam oyunlardan biri. Oyunun kendisinin güzelliğini, inceliklerini ve özenle hazırlanmış olmasını da eklediğinizde ortaya bir şaheser çıkıyor. Ayrıca etkileyici müziklerini ve çok iyi hazırlanmış 220 sayfalık açıklama kitapçığını da düşündüğümüzde *Caesar III*, Impressions'ın şimdiye kadar hazırladığı en iyi oyun.

DEMEK VALİ OLMAK İSTİYORSUNUZ...

FLATULUS MAXIMUS'TAN (M.Ö. 87 - M.Ö. 41) İPUÇLARI

1. Adamlarınız devriye gezerken yollarından çok sapıyorlarsa ve siz, onların yangınlarla mücadele etmek ve suçları önlemek için elinizin altında bulunmalarını istiyorsanız yolun tek bir karesini siliverin. Böylece adamlarınız, geri dönüp olmaları gerektiği yere gideceklerdir.

2. İmparator'u ufak tefek ve saçma sapan hediyelere boğmayın (örneğin Yunan vazo sanatını işleyen bir el yazması gibi; onda zaten binlercesi var); gerçekten etkileyici bir hediye yollayacak duruma gelene kadar sabredin (mesela terbiye edilmiş zürafalara özel bir düşkünlüğü var) sonra bir kez daha yollayın. Mesela yılda bir kez düzgün aralıklarla, belki de tam Winter Solstice zamanlarında. Böyle yaparsanız sizin hakkınızda iyi şeyler düşünecek, üstelik daha da sık olarak.

3. Kurtlarla dolu bir taşra bölgesine atanırsanız en büyük kurt topluluklarını belirleyin ve hemen etraflarını tek katmanlı duvarlarla çevirin. Adamlarınız geri kalanların işini bitireceklerdir; ayrıca kalabalık bir kuvvete sahip olduğunuz zaman da içeride kıstırdıklarınızı yok edebilirsiniz.

4. Göçmenleri yeni bir şehre çekmenin en hızlı yolu vergileri düşürmektir; nasıl olsa bir Senate ve yanına bir de Forum kurmadan onlardan beş kuruş para toplamanız imkansız. Nüfusunuz 1000'in üzerine çıkınca vergileri yükseltin.

5. Düşman birlikleri etrafta kol geziyorsa ve siz de tam donanımlı bir ordu kurmak için yeterli paraya sahip değilseniz dışarıdan süvariler ve ciritçiler kiralayın. En azından silahlarıyla birlikte geliyorlar, üstelik Euscan akıncılarını ve beyinsiz işgalcileri durduracak güce de sahipler.

PC GAMER SON KARAR

93%

ARTILAR: İnanılmaz grafikler, bağımlısı olacağınız bir oynanabilirlik, baştan sona kadar destansı bir anlatım.

EKSİLER: Ekonomiyi anlamak biraz zor, ayrıca bir harita editörü de çok şık olurdu.

SONUÇ: Harika bir oyun, ama kazanmak çok zor (hatta neredeyse imkansız).

Trespasser

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** Dreamworks Interactive **YAYINCI:** Dreamworks Interactive, *www.dreamworks.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 120MB hard disk alanı; DirectX 6.0 **ÖNERİLEN:** Pentium II 400; 128MB RAM **MULTI-PLAYER OPTIONS:** Yok

***Jurassic Park*'ın dinozorları geri döndü; ancak güçlü donanım gereksinimleri ve anlaşılması zor olan oynanış tarzı yüzünden *Trespasser*, ilginç bir yenilikten öteye pek gidemiyor.**

Büyük oyun şirketleri, bir sonraki hit oyun hakkında hayaller kurarken, yüzde doksan ihtimalle ortaya *Trespasser* türü bir şey çıkar. Bu, şüphesiz yılın en iddialı oyunlarından biri. Tabii ünlü bir filmle lisans anlaşması bulunması da olumlu bir puan; *The Lost World*' deki olaylardan kısa bir süre sonrasını anlatan oyunda siz, Costa Rica'ya yolculuğa çıkan ancak uçağı düştükten sonra kendisini "Site B" adlı rezalet bir yerde bulan Anne adlı kadını canlandırıyorsunuz. Haberleşme imkanınız olmadığı için, terkedilmiş parkta yolunuzu bulmalı ve içinde bulunduğunuz tatsız durumu insanlara haber vermelisiniz.

Oyunun akışı içinde dinozorlar, silahlar ve iri göğüslerle (!) dolu bir takım çekici mekanlarda dolaşacaksınız. Bunların hepsi, inanılmaz fizik modelleri, gelişmiş yapay zeka (AI) ve etkileyici görsel öğeleri kullanarak bu tür oyunların sınırlarını zorlayan en son teknolojiyle hazırlanmış ve bir PC üzerinde dünyaların en gerçekçilerinden biri ortaya çıkmış.

Zaman zaman *Trespasser* gerçeklikten biraz uzaklaşıyor, üstelik çok iddialı olması yüzünden biraz da "burnu kalkık" olmuş. Performans açısından baktığımızda *Trespasser*, zamanının en az bir yıl ilerisinde kalıyor. Sistem gereksinimleri fazlasıyla yüksek, ayrıca arayüz de garip ve çok karmaşık. Oynaması yine de zevkli olabilir, tabii son sürat çalışan iri kıyım (ve overclocking uygulanmış) bir işlemciniz varsa...



Eşyaları almak ve silahları kullanmak için yararlandığınız kol/el arayüzüne ek olarak, yardım istemek için telefon açarken parmaklarınızı da kullanıyorsunuz. Bu yönteme alışmak biraz zaman istiyor.

Trespasser'ın fizik modeli, neredeyse her nesnenin (dinozorlar, kutular, silahlar, kayalar, bazı binalar vs.) ağırlığı ve kütlesi olmasına imkan verdiği için, nesnelerin tepkileri çok inandırıcı olmuş. Mesela bir çöp kutusuna çarptığınızda kutu devrilip yuvarlanıyor; elinize bir kaya parçası alarak, onu teneke bir kutuya atıp kutuyu yere düşürebiliyorsunuz vs. Oyun ilerledikçe bu model daha da etkileyici bir hal alıyor, özellikle de işin içine dinozorlar girdiğinde... Bazı durumlarda dinozorlar, kutuları yıkıp aralarından fırlıyor, hatta bir binayı veya aracı ters çevirebiliyorlar. Fizik modelini göstermek için çok iyi bir fırsat olan bu gibi olaylarda, nesneler çok gerçekçi bir biçimde etrafta uçuşuyor. Bu olanları sizin kontrol ettiğiniz zamanlar daha da zevkli; dinozorun birini kafasından vurduğunuzda darbe karşısında afallayıp kalıyor. Bir dinozoru eğimli bir mekanda öldürdüğünüzde ise cansız vücudu yokuştan aşağı kayıyor veya yuvarlanıyor.

Fizik modelinin üstün bir şekilde kullanılmasının yanı sıra, *Trespasser*'ın dinozorlarının yapay zekası (AI) da çok gelişmiş ve aynen fizik modeli gibi oyunun performansını yiyip bitiriyor. Önceden belirlenmiş davranış biçimleri olmayan bu dinozorlar, kendi kafalarına estiği gibi hareket ediyorlar ve animasyonları, hareketlerinin gerektirdiği şekilde o anda yapılıyor. Davranışa özel hazırlanan AI, dinozorların avlanırken, yiyecek ararken veya bölgelerini korurken yaptıkları hareketleri belirliyor. Bu, *Trespasser*'ın önemli özelliklerinden biri; dinozorların koşmaları, avlanmaları ve birbirlerine (ve tabii ki size) saldırmaları son derece gerçekçi ve inandırıcı gözüküyor. Şikayet edebileceğim tek nokta, dinozorların sosyal yaşamı hakkında çok fazla ayrıntının bulunmaması.

Doğru dürüst çalıştığı zaman ne kadar etkileyici olsa da, bu derece serbestlik bazen oyunda komik denebilecek olayların yaşanmasına neden olabiliyor. Mesela bölümün birinde, yuvasını birkaç Velociraptor'a karşı korumaya çalışan bir Tyrannosaurus Rex vardı. İki saldırgana birkaç dakika didişen T-Rex,



Dinozor vurma yeteneğinize gerçekten güveniyorsanız, burnunun dibine kadar gelip sonra ateş edebilirsiniz.



Bir dinozor sizi öldürürse, cesedinizi yemeye başladığında bile onun hareketlerini görebilirsiniz.

birdenbire olduğu yerde zıplayıp durmaya başladı, Velociraptor'lar da onun etrafını sardılar. Oldukça garip...

Gerçek dünyaya sadık kalmak için *Trespasser*, oyuncuyu ortama iyice alıştıracak bazı teknikler kullanmış. Bir şeyi yerden almak için yalnızca üstünden yürümüyorsunuz; kolunuz ileri uzanarak eşyaları alıyor, silahları kullanıyor, kapıları açıyor vs. Kolunuzun temel hareketlerini kontrol etmek için mouse'u kullanıyorsunuz; ayrıca nesneleri kapmak, bileğinizi döndürmek ve omuzunuzu hareket ettirmek için klavye komutları da var. Tahmin ettiğiniz gibi bu tür bir hareket sistemi en başta çok garip geliyor. Yerden silah almak veya hedefi tutturmak gibi basit işler bile insanı oldukça zorlayabiliyor.

Birkaç bölüm sonra, kontrollere oldukça alıştım ve nesneleri yerden alıp (tabii yeteri kadar hafif olanları) etrafa fırlatarak, onları devirerek ve hatta birbirlerine çarptırarak muhteşem fizik modelinin keyfini çıkarmaya başladım. Son derece gerçekçi olan bu dünyanın ayrıntı seviyesi de çok tatmin edici, ancak sizin için hayati önem taşıyan şeyler söz konusu olduğunda bazı sorunlar ortaya çıkabiliyor. Bazı durumlarda birkaç kutuyu üst üste koyarak üzerlerine tırmanmanız gerekiyor, ancak kutular sanki üzerlerinde yağ varmışçasına kaygan ve ağırlığınızı taşıyamayacak kadar güçsüz gibi geliyor. En ufak bir yanlış adımınızda kutular devriliyor ve yeniden yerleştirmek zorunda kalıyorsunuz. Kontrollere alışık olmama rağmen, o kutuları doğru bir biçimde yerleştirmek bana çok zor, zaman alıcı ve sinir bozucu geldi.

Hedef noktanızın olmaması nedeniyle nişan almada zorlanmanız, dinozorlarla mücadele ederken ciddi bir sorun olarak karşınıza çıkıyor. Etrafa kurusıkı ateş ediyormuş gibi hissediyorsunuz. Bir süre sonra dinozorları nişanlamaya alışıyorsunuz; ama adada bulacağınız her silaha kendinizi alıştırmazsanız hayatta kalmak sandığınızdan çok daha zor olabilir. Aynı anda sadece iki eşya taşıyabiliyor olmanız işleri daha da zorlaştırıyor, ayrıca silahları bölümden bölüme de taşıyamıyorsunuz. Ayrıca son derece ağır tüfekleri tek elinizle taşıyıp ateş etmek de biraz komik kaçıyor.



Trespasser'da iki çeşit raptor bulunuyor; acımasız olanlar ve daha da acımasız olanlar. Buradaki en acımasızlardan biri, onun için tabanları yağlayın!

Genel olarak baktığımızda, Trespasser'daki gelişmiş fizik modeli, dinozorların davranışları ve grafikler çok keyif verici. Ancak son derece büyük sayılabilecek başka bir sorun var. CPU'yu yiyip bitiren motor bu kadar çok hesaplama yaptığı için *Trespasser*, en hızlı makinalarda bile biraz tekleyebiliyor. Yani en yüksek kalitede canavar gibi bir bilgisayarınız yoksa, saniyede çok az kare ve çok zayıf bir performans elde ediyorsunuz. Bizim yaptığımız testlerde *Trespasser*, farklı CPU/bellek konfigürasyonlarına sahip beş farklı bilgisayarda denendi ve şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki, oyunun kutusunda yazılan sistem gereksinimleri tek kelimeyle "yalan". Evet, *Trespasser* yeterli miktarda RAM'e sahip bir Pentium 166'da çalışır; ama kabul edilebilir bir hız istiyorsanız ayrıntı seviyesini o kadar düşürmeniz gerekir ki, kendinizi Site B'de değil Legoland'de hissedersiniz. 320x200 çözünürlükte ve mümkün olan en düşük ayrıntı seviyesinde *Trespasser*, ilk bölümlerde kendini kurtarıyor. Ama işin içine bir tane bile dinozor girdiği zaman oyun resmen yerlerde sürünmeye başlıyor. Fizik modelinin ve AI'nin işlemciye yüklediği yük, küçük veya orta çaplı sistemlerin kaldırabileceğinden çok daha fazla. Yani 64MB RAM'li bir PII 266'nın altında bir sisteminiz varsa, bu oyunu oynamayı düşünmeyin bile... Öyle bir sistemde bile, performansı artırmak için ekran boyunu küçültmeniz gerekebilir.



Eğer yeterli donanımınız varsa, *Trespasser*'ın yazılım modu, yüksek çözünürlüklü dokuları donanım modundan daha iyi bir şekilde gösteriyor.

Donanımla hızlandırma bu sorunları kısmen çözebiliyor; ama *Trespasser*'ın Direct3D donanım desteği, kullandığınız çipsete bağlı olarak, grafik kalitesinde önemli düşüşlere neden olabiliyor. Yüksek çözünürlükle dokuların çeşitliliği ve boyları; 2X AGP uyumlu bir görüntü kartı veya SLI modunda çalışan iki tane Voodoo 2 tabanlı hızlandırıcı gerektiriyor. Bunlardan biraz düşük bir konfigürasyonda orta veya düşük ayrıntı seviyesiyle yetinmeniz gerekiyor. Böyle yaptığınızda ise bazı bölümlerdeki önemli eşyaları görmenizi sağlayacak kadar ayrıntı elde edemiyorsunuz, üstelik görüş alanınız da oldukça sınırlanıyor. Görsel olarak, *Trespasser*'ın yazılımla render edilmiş hali, donanımla hızlandırılmış halinden biraz daha iyi (tabii performansta küçük bir düşüş oluyor).

Tasarımcıların yarattığı canlı dünya, size unutamayacağınız bazı anlar yaşatsa da, performans konusundaki ciddi sorunları düşündüğümüzde *Trespasser*'ı tavsiye etmek imkansız. Gelecek aylarda Dreamworks, teknik sorunların bir çoğunu yamalarla giderebilir, ama düzeltilmesi gereken çok şey var. Sonuçta *Trespasser*, biraz erken doğmuş bir proje. Bu kadar iddialı bir oyundan zevk almamız için bir yıl kadar bir sürenin geçmesi gerekebilir.

PC GAMER — SON KARAR

62%

ARTILAR: Atmosfer, kullanışlı kontroller ve etkileyici AI (tabii doğru dürüst çalıştığı zaman).

EKSİLER: Dağlar gibi sistem gereksinimleri, ufak hatalar ve AI'nin bazen kafayı yemesi.

SONUÇ: Yeteri kadar sabrınız ve CPU gücünüz varsa, bu oyun hatalı da olsa oynanabilir bir oyun.

Grand Prix Legends

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Papyrus **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 60 MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; Mouse; Klavye **ÖNERİLEN:** Pentium 400; 64MB RAM; 3Dfx kartı; 100MB hard disk alanı; Direksiyon ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null Modem; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu

Papyrus, yarışların son derece tehlikeli olduğu o eski zamanlarda hünerlerini gösteriyor.

Bir araba yarışı simulasyonunun hassaslığını ölçmek için kaba bir kural vardır: Eğer yolda duramıyorsanız çok gerçekçi demektir. Evet, *Grand Prix Legends*, şimdiye kadarkilerin en gerçekçisi. Ancak bunun hem iyi, hem de kötü yönleri var.

Grand Prix Legends, bir zamanlar *Indianapolis 500, IndyCar Racing* ve *NASCAR Racing* gibi müthiş oyunların yapımcısı olarak adını duyuran Papyrus'ın son oyunu. Ancak firmanın ünvanı, sonradan çıkan beklenmedik rakipler tarafından biraz gölgelenmişti. Hem Ubisoft'un *F1 Racing Simulation*'ı, hem de Microsoft'un CART Racing'i birçok yeni özellik getirmiş ve yarış simulasyonlarını geliştirmeye devam ederken acemilerin de kolayca oynayabileceği oyunlar olarak karşımıza dikilmişlerdi.

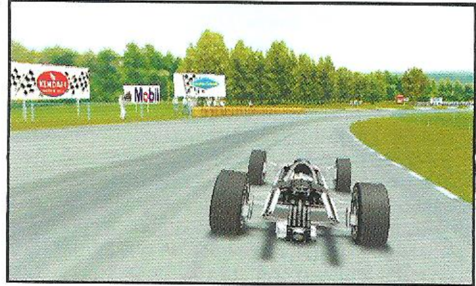
Bu zaman içinde Papyrus da, simulasyonları kendi bildiği gibi yapmaya devam etmiş ve rakiplerinin getirdiği yeni özelliklere kulak bile asmamıştı. Bunun nedeni ancak Papyrus bilebilir, ama son çıkardığı oyunların hiçbirinde temel 3D desteği yoktu ve hatta bazen ürünlerine "oyun" demek için çaba sarf etmediklerini bile düşünürdük. GP Legends'ın şirketin donanım desteğiyle çıkan ilk oyunu olması, artık bazı şeylere öncelik verdiklerini, ancak yine de acemi oyuncuların yanına bile yaklaşamayacakları oyunlar yapmaktan vazgeçmediklerini gösteriyor.

NASCAR ve *IndyCar* oyunları da acemiler için çok zordu; ancak *Grand Prix Legend*, Papyrus'ın oyun tasarımı felsefesinin en somut örneği. 1967'deki tek bir yarış sezonu üzerine kurulu olan Grand Prix Legends, en az temsil ettiği çağ kadar korkunç. O zamanlarda pistler daha tehlikeli, arabalar daha dayanıksız ve sürücüler riske daha meraklıydı. Papyrus, bütün bu ayrıntıları büyük bir dikkat ve hassaslıkla yaratmayı başarmış.

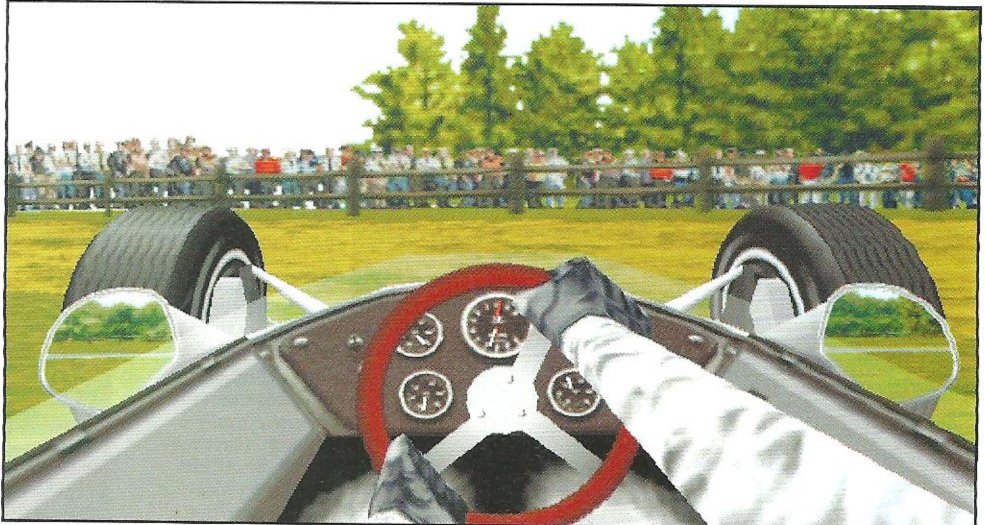
Grand Prix Legends'da bu ayrıntılar üç alanda kendini belli ediyor: Sürüş fiziği, pist modellemesi ve sürücülerin davranışları. Bu bileşenlerden herbiri aslında birer programlama harikası. Yeni başlayanlar için David Kaemmer'in fizik modelleri, tam anlamıyla nefes kesici bir şekilde kullanılmış. Her bir arabanın verdiği duygu diğerlerinden çok daha farklı ve her arabayı en iyi performansı verecek şekilde ayarlamak için değiştirebileceğiniz bir sürü özellik var. Arabalar kayıyor, dönüyor, sürükleniyor, hopluyor, kısacası pistin içinde durmak dışında her şeyi yapıyorlar. Zaten olması gereken de bu; 1967'deki arabalar son derece hafif ve güçlüydü; ancak bunun yanında güvenlik olarak hiç de parlak sayılmazlardı. Bu arabaların davranışlarının bütün özgün ayrıntılarını yakalamak, fizik modellemesi açısından etkileyici olsa da oyunun oynanışı açısından biraz garip kaçmış. Sebep mi? Hiç doğal durmuyor ve öyle çok zevkli falan da değil. Gerçek hayatta bir araba kaydığı zaman bunu hissedersiniz ve kaymanın tehlikeli olup olmadığını sezebildiğiniz için gereken tepkiyi verme yeteneğine sahipsinizdir. Sonuçta araba sürmenin yüzde doksanı hissetmektir (belki uçmaktan daha bile fazla) ve oyunun geçtiği yıllarda da bu geçerliydi. Ne yazık ki, bu küçük ayrıntıları hiçbiri PC'de yeteri kadar iyi modellenememiş ve sonuçta ortaya sürmesi o zamankinden bile kat kat zor olan arabalar çıkmış.

Bu yüzden oyuncunun sırtına ağır bir yük binmiş ve sonuçta bu arabaların nasıl sürüleceğini öğrenmiyorsunuz. Onun yerine yazılımın sebep-sonuç karmaşasını çözmekle uğraşıyorsunuz. Bunları bütünüyle öğrenmek saatler alacağından, sonuçta elde ettiğiniz şeye göre çok yüksek bir bedel ödemiş oluyorsunuz.

Ancak bunlar, simulasyon hayranlarını en ufak bir şekilde yıldırmayacak (zaten yıldırmamalı da). Oyunda, araçlar



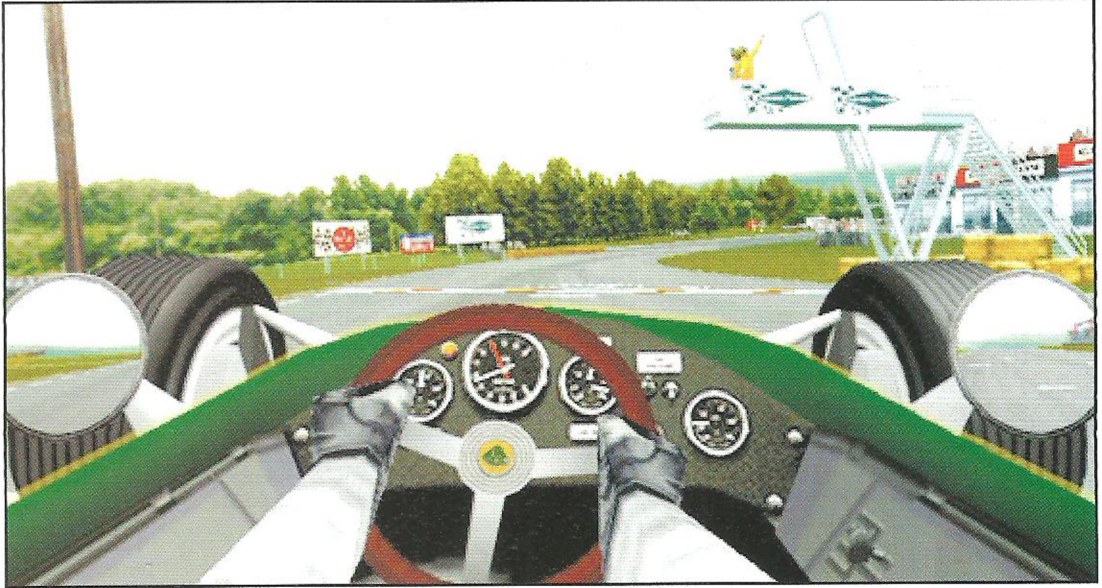
Grand Prix Legends'da yalnızca iki tane kamera açısı bulunuyor: Kabin görüntüsü ve arkadan görünüş. Diğer kamera açıları her nedense yalnızca ağır çekimde kullanılabiliyor.



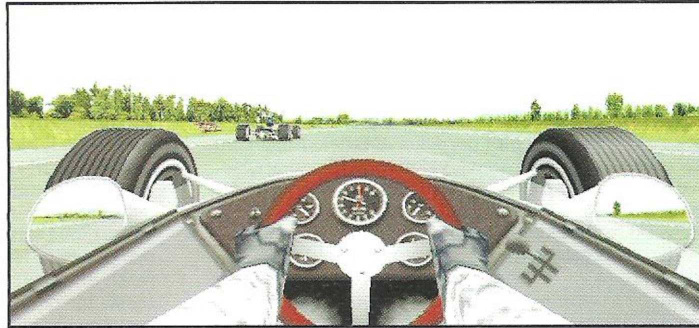
Çevrenizdekiler genellikle buradaki kalabalık gibi iki boyutlu; Zamanınızın büyük kısmını onların arasına dalmakla geçirdiğinizi düşününce bu hiç de hoş değil.



TV kamerası da dahil olmak üzere ağır çekimde birçok kamera açısı var. Ancak bunları oyunun içinde kullanamıyorsunuz.



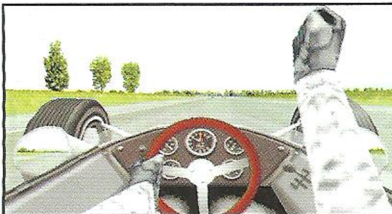
Üç boyutlu sürücü görüşü gerçekten güzel; ancak pistin ve çevrenin görülmesini oldukça engelliyor. "Görünmez kabin" gibi bir mod ne yazık ki yok.



Grand Prix Legends'da dikiz aynaları özellikle iyi yapılmış. Kontrolden çıkıp dönmeye başladığınız zaman kimlerin sizi geçmek üzere olduğunu rahatlıkla görebiliyorsunuz.

üzerinde yapılan değişiklikler bakımından isteyebileceğiniz her şey bulunuyor. Dönme oranları, başlangıç çizgisinin ağırlığı, lastiklerin basıncı, tekerlek oranı, tamponların yumuşaklığı, şasinin yüksekliği, fren ayarları, vites geçirme oranları, diferansiyel oranları ve balatalar tamamen ayarlanabiliyor. Ancak CART'taki gibi size oyun boyunca yardımcı olan bir tamirci yok. Bunun yerine, ayarlar ve pistler hakkındaki bütün ayrıntılar Four Wheel Drift adlı kalın bir kitapta toplanmış. Oyunun el kitapçığı ince ve yetersiz olsa da bu yardımcı kılavuzda ayarları açıklayan ve her araba ve pist için en iyisini belirlemenize yardımcı olan bir sürü bilgi var. Bu olmadan deneyimli bir sürücü bile kolaylıkla kaybolabilirdi. Keşke Papyrus bu bilgileri oyunun içine de koyabilmenin bir yolunu bulsaydı...

Grand Prix Legends'ın öne çıktığı diğer iki konu da pistler ve sürücüler. Monaco, Mexico, Watkins Glen, Zandvoort ve Kyalami de dahil olmak üzere toplam 11 pist var ve bunlardan her biri 1967 sezonundaki özellikleri ve durumları ile karşımıza geliyor. Daha da önemlisi, mücadele edeceğiniz sürücüler de en etkili şekilde yeniden yaratılmışlar. Performansları her zaman çok yüksek ve hiçbir şekilde yapay gelmiyor. Arabaları ve sürücüleriyle birlikte 7 farklı takım var ve bunlardan istediğinizi seçebiliyorsunuz. Yapay zekanın her sürücünün davranışlarını ve huylarını yansıtmak üzere ayrı ayrı programlanıp programlanmadığını anlayabilecek kadar *Grand Prix* tarihi bilmiyorum; ancak bildiğim şey çok akıllıca hareketler yaptıkları ve çok iyi yarıştıkları. Ufak tefek saçmalıklarla karşılaşsak da yapay



İtalyan sürücüler, sizi virajda geçtikleri zaman bu ilginç zafer işaretini yapmayı çok seviyorlar.

zeka, bir yarış oyunundan bekleyebileceğimizin en iyisi.

Görsel açıdan baktığımızda *Grand Prix Legends*, Papyrus'ın şimdiye kadar ki en iyi işi gibi görünüyor; ama yine de diğer firmaların yaptıklarının çok gerisinde... Hızlandırılmış grafikler çok düzgün; ayrıca dikiz aynaları çok iyi yapılmış ve araba modelleri de oldukça ayrıntılı. Birçok sürücünün bulunduğu bir alanda ortalama bir ayrıntı düzeyinde bile iyi bir kare hızı yakalamak için güçlü bir sisteme (PII 300 veya yukarısı) ihtiyacınız olacak. Ancak böyle bir sistemde bile bazen teklemeler olabiliyor. Dokular ve arkaplan düzgün görünüyor, ancak biraz sade kaçmışlar ve göze çok hitap edemiyorlar. Sonuçta bu, göz zevki peşinde koşan simulasyonculara yönelik olarak hazırlanmış bir oyun olmadığı için çok da önemli değil. Etrafınıza bakmayı ve arabanızı sürmeyi aynı anda becerebiliyorsanız, benden daha iyi bir sürücüsünüz demektir.

Görsel performansı artırmak için değiştirebileceğiniz bir sürü grafik ayarı olmasına rağmen, acemileri oyuna hemen ısındıracak olan ayarlar yalnızca üç tanecik. Yalnızca vites değiştirmek, fren ve gaz ayarlarını kullanmak, üzerinizdeki yükü biraz hafifletecektir; ancak sanmayın ki sadece bunları kullanınca arabayı çekip çevirmek kolaylaşıyor... İşte bu *Grand Prix Legends*'ın en zayıf noktası, üstelik es geçilebilecek bir şey de değil... Bir yarış simulasyonu alan oyunculardan çoğu, oyunu öğrenmek için saatlerini harcamak istemez. En azından, değişik zorluk ayarları sayesinde bu öğrenme sürecinin biraz daha rahat olmasını bekler. Papyrus bunlardan hiçbirini düşünmemiş ve sonuçta oyun fazlasıyla zor olmuş. Biraz daha sade bir fizik modeline geçişi sağlayan bir düğme koyamazlar mıydı? Yalnızca arabanızı sürmek istiyor ve olağanüstü fizik modellerini kafanıza o kadar da takmıyorsunuz diye, simulasyon hayranları evinizi basıp size hakaret mi edecekler ki?

Sanırım "en büyük yarış simulasyonu yapımcısı" olarak tanınmak Papyrus'a pek yaramamış. Herhangi bir simulasyonda (hava veya kara) rastladığımız en müthiş fizik modelini yaratmış olabilirler. Yapmayı unuttukları şey, herkesin oynamak isteyeceği (hem de deli gibi zorlanmadan rahatça oynayabileceği) bir oyun hazırlamak olmuş.

PC GAMER — SON KARAR

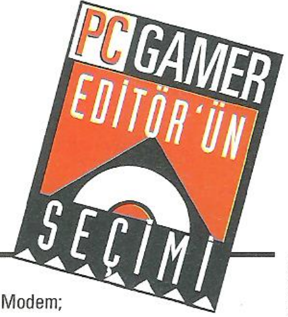
70%

ARTILAR: Üstün fizik modellemesi, sürücülerin etkileyici yapay zekaları.

EKSİLER: Tam anlamıyla bir zorluk ayarı yok. Abartılı fizik modelini de ekleyince bunun anlamı, oyunu öğrenmek için saatlerinizin geçmesi demek.

SONUÇ: Yalnızca yarış simülasyonu delileri için. Hızlı bir yarış oyunu istiyorsanız başka şey satın alın.

Delta Force



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** NovaLogic **YAYINCI:** NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 w/MMX; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 64MB RAM; Modem 28.8 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null Modem; Modem: 14.4; IPX; TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 32'ye kadar; Ücretsiz Internet Servisi: *www.novalogic.com/novaworld/*

NovaLogic'in first-person tarzındaki ilk oyunu, yılın en büyük ve güzel sürprizlerinden biri.

Half-Life, Rainbow Six, Unreal ve *Sin*'in çıkmasıyla 1998 yılı, first-person shooter'ların altın yılı oldu ve ne güzeldir ki bu moda hiç de sönecekmiş gibi görünmüyor. NovaLogic, *Delta Force* ile bu yılın first-person oyunları grubuna güçlü bir eleman daha ekliyor. Amerika'nın üstün terörist karşıtı kuvvetleri kontrol edecek ve dünyanın çeşitli yerlerindeki diktatörleri, uyuşturucu babalarını ve gözünü hırs bürümüş politikacıları etkisiz hale getireceksiniz. İlk bakışta *Rainbow Six*'e güçlü bir rakip olarak görünse de, *Delta Force*'taki hareket ve taktik karışımı *Rainbow*'dan daha çok Rambo'ya benziyor. Sonuç ise gerçekten çok etkileyici.

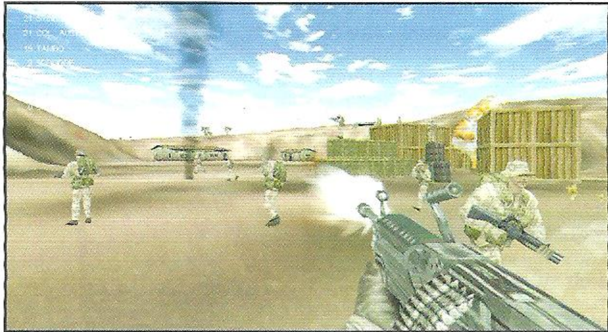
Delta Force'un başarısının sırrı, first-person türü savaşlara yaklaşım tarzında yatıyor. *Rainbow Six*'teki yakın plan savaşların aksine *Delta Force*'taki neredeyse her şey, kalabalık birliklere karşı koymak için büyük ölçekli çatışmalara girmekle ilgili. İlk görevinizden son savaşa kadar, kalabalık kuvvetlerce korunan üslere güçlü saldırılar düzenleyecek ve bu saldırılar sırasında yalnızca tüfeğinizi ve beyninizi kullanacaksınız. *Rainbow Six* kadar gerçekçi değil, ama oyunun yoğunluğu bu açığı rahatça kapatıyor.

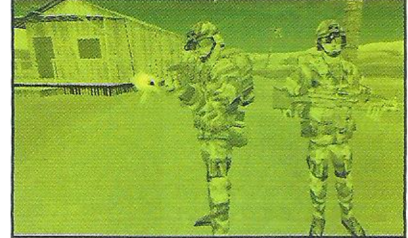
Grafikler, birçok modern first-person shooter ile karşılaştırıldığında biraz kaba gelebilir; ama *Delta Force*'ta görsellik ve hız arasında çok güzel bir denge kurulmuş. VoxelSpace3 teknolojisinin (NovaLogic'in *Comanche 3* ve *Armored Fist 2* oyunlarında da kullanılmıştı) yeni sürümünün donanımla hızlandırmayı desteklememesine rağmen *Delta Force*'un grafikleri, geniş bölgeler ve yapılar yaratmak için yeterli görünüyor. Böylece oyunda çok etkileyici ve akılda kalıcı ortamlar yaratılabilmiş. Helikopterlerle jipler gibi araçları ve birlikler halinde dolaşıp siperlerde saklanan düşmanları da eklediğinizde son derece sıkı bir oyunla karşı karşıya kalıyorsunuz.

Çad, Peru, Endonezya ve Özbekistan da dahil olmak üzere oyun beş farklı mekanda geçiyor ve bunlardan her biri, mevcut krizle ilgili birkaç görevden oluşuyor. Bazılarında uyuşturucu trafiğini durdurmanız gerekiyor; bazılarında ise kimyasal silah tehdidini yok etmeniz lazım. Amacınız ne olursa olsun, savaş başladığında *Delta Force*'un ne kadar zevkli bir oyun olduğunu hemen anlıyorsunuz. Füzelerin arkasından çıkan alevler gibi gerçekçi efektler gökyüzünü dolduruyor ve yakınınıza düşen atışlar etrafı toz duman yapıyor. Değişik yerlerden gelen bağırma ve ateş etme sesleri sayesinde de düşmanın nereden yaklaştığını kolayca anlayabiliyorsunuz.

Her ne kadar bu oyun tam bir aksiyon oyunu olsa da, siz ve düşmanlarınız tarafından kullanılan taktikler gerçek bir operasyondakilere inanılmaz derecede benziyor. Düşman askerleri eğilerek ve kenara kaçarak ateşinizden korunuyorlar, kaçıp saklanabiliyorlar ve her zaman sizi kuşatmaya çalışıyorlar. Oyunun büyük kısmında sakin kafayla düşünmeli ve savunmaları yararak amacınıza ulaşmak için sağlam planlar yapmalısınız. Gizlenmek için etraftaki yer şekillerinden yararlanarak ya da çömelmek veya sürünmek yoluyla durumunuzu koruyarak, düşmana yaklaşmayı ve her adımda birkaç askeri haklayarak amacınıza yavaş yavaş ulaşmayı öğreneceksiniz. Tabii ki bir diktatörün son derece sıkı korunan gizlenme yerine .60 cal. silahınızla bir ölüm dalışı yapmayı da isteyebilirsiniz. Böyle bir durumda çok geçmeden nalları dikmeye hazırlıklı olun.

Görevlere genelde yalnız çıksanız da, bazı senaryolarda size başka Delta Force ekipleri katılıyor (bunlar kendi rotalarını ve amaçlarını takip ediyorlar). Savaş alanında yapay zekaya sahip arkadaşlarınızın bulunması, etrafa bomba atmadan önce çevrenizde dost olup olmadığını kontrol etmenizi gerektirmesi açısından oyuna bambaşka bir hava katıyor. Ancak çoğu zaman AI takımları, bir görevin başarıya ulaşmasında hayati rol oynamıyorlar. Öncelikle hangi adamları vuracağınız, hangi siperi dağıtacağınız ve saldırıyı yaparken hangi rotayı izleyeceğiniz tamamen size kalmış.


Birçok silahın ve taktiğin kullanılabildiği multi-player *Delta Force*'ta, Rambo gibi ortalığı dağıtabilir veya sessiz bir cinayet işleyebilirsiniz. Sizce yukarıdaki hangi gruba giriyor?


Gece görüş gözlükleri takabilecek ve gökyüzünü *Delta Force* tarzında izleyebileceksiniz!

Silahlarınız ve malzemeleriniz, neredeyse her saldırıyı püskürtebilecek kadar güçlü; ancak her görevden önce en sevdiklerinizi seçme şansınız bulunuyor. Birinci ve ikinci silahlarınızı seçerken, aralarında M4 makinalı tüfek, omuzda taşınan roketatar veya SAW tüfeği gibi üstün silahlar arasında tercih yapabiliyorsunuz. Uzaktan saldırmanızı gerektiren görevler için, seçebileceğiniz iki farklı dürbünlü tüfek bulunuyor; ya da sessiz bir cinayet peşindeyseniz bıçak, susturuculu silah veya susturulmuş makinalılar kullanabiliyorsunuz. Bunları deneyerek test edebilirsiniz, nasıl olsa aynı görevleri değişik taktiklerle oynamak serbest.

Tek kişilik görevleri bitirdikten sonra, çeşitli multi-player modları ve Internet üzerinde oyun ile *Delta Force*'un ömrü oldukça uzuyor ve çok iyi sonuçlar elde ediliyor. Kampanya oyununun haritalarını kullanarak *Capture the Flag, King of the Hill* gibi oyunlar oynayabiliyor veya NovaLogic'in NovaWorld sunucularında kıyasıya DeathMatch yapabiliyorsunuz. Performans ise inanılmaz derecede sağlam.

Genel olarak *Delta Force* çok şaşırtıcı bir oyun ve aksiyonla taktiklerin birleştirilmesi işini çok iyi becermişler. İyi iş yapmışsın NovaLogic...

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Yoğun aksiyon, iyi kontroller, güzel ses efektleri ve sağlam Internet oyunu. Tek ve çok kişilik oyunlar da çok zevkli.

EKSİLER: Çözünürlük 800x600 ile sınırlı.

SONUÇ: Heyecanlı oyunları sevenlerin kaçırmaması gereken bir "uyuyan dev."

Brunswick Circuit Pro Bowling



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** THQ **YAYINCI:** THQ, (818) 225-5167, *www.thq.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; Super VGA uyumlu ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; Direct3D uyumlu ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri/Null Modem; Modem: 14.4; IPX; TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 32'ye kadar; Ücretsiz Internet Hizmeti: Hot Seat; TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 6

Neredeyse belinizi ağrıtacak kadar gerçekçi olan bu yeni simulasyon, neredeyse bowling'deki 300 tam puana yaklaşıyor.

Spor oyunlarının konularını son derece gerçekçi bir şekilde anlatacak kadar geliştiklerini inkar edemeyiz. Örneğin yakın zamanda çıkan *Virtual Pool*, oyunu bilgisayarda iyi oynarsanız gerçek bilardo yeteneğinizin de gelişeceğini kanıtlayacak kadar ileri gitti; futbol, beyzbol, hokey ve golf oyunları da gerçek fizik modelleri kullanarak büyük başarılar elde ettiler. Şimdi ise THQ, tüm zamanların en gerçekçi bowling oyununu piyasaya çıkardı. Kulağa pek inanılır gelmese de sonuç çok başarılı.

Brunswick Circuit Pro Bowling, inanılmaz derecede derin ve bağımlılık yaratan bir sporun simulasyonu (ama daha önce hiçbir zaman bu kadar gerçekçisi yapılamamıştı). Gerçek hayatta bowling'i etkileyecek her şey bu oyunda da mevcut; pistteki yağdan topun aldığı falsoya kadar her şey. Aslına bakarsanız altı farklı bowling topunun altısının da aldığı falsolar, ağırlıkları, kaymaları vs. farklı. Eksik olan tek şey, siz labutları devirdikten sonra inip onları toparlayan makina.

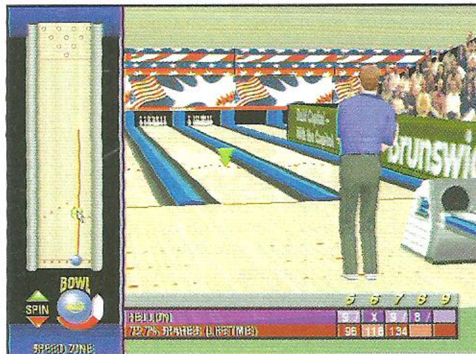
Brunswick'in bowling arayüzü gerçekten çok başarılı. Labutları ve topunuzun onlara doğru ne şekilde gideceğini gösteren kuşbakışı bir görüntüyle başlıyor; atış öncesi size verilen bilgiler ise seçtiğiniz zorluk düzeyine göre değişiyor. Topun gidişini, harekete başlayış şeklinizle değiştirebiliyor ve vereceğiniz falsoyu da belirleyebiliyorsunuz.

Topun elinizden çıkış anı size golf simulasyonlarını hatırlatabilir; 3D olarak render edilmiş adamınız atışa hazırlanırken siz de gösterge üzerinde çeşitli noktalarda tıklayarak hassaslığı belirliyorsunuz. İki göstergede de doğru yerlere tıklayabilirseniz. Top önceden belirlediğiniz yönde gidiyor. Ama zamanlamayı iyi yapamazsanız ıskalıyorsunuz.

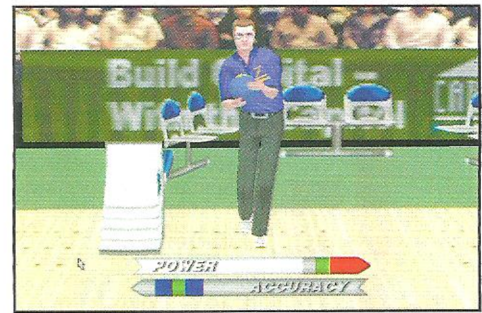
Fizik motoru da olaya şöyle katılıyor: top labutlara çarptığında darbe anı ve onun sonuçları anında hesaplanıyor ve sonuçta ortaya son derece gerçekçi devrilmeler ve saçılmalar çıkıyor. Zaman zaman şanslı oluyorsunuz ve düşen bir labut ayakta kalan sonuncuyu da devirebiliyor; diğer zamanlarda ise tam isabet beklerken iki uçta labutlar kalabiliyor. 3D olarak render edilmiş sahayı, topu ve labutları izlemek gerçekten çok güzel ve oyuna bir kez başladığınız zaman kolay kolay bırakamıyorsunuz.

Brunswick'in yalnızca iyi bir arayüzden başka özellikleri de var. Oyun birçok farklı oynanış tarzı sunuyor, alıştırmalardan gerçek profesyonellere karşı oynadığınız PBA yarışlarına kadar birçok farklı şekilde oynamanız mümkün. Gösteriler ve tek kişilik yarışmalar istediğiniz zaman oynanabiliyor, kariyerinizi ise istediğiniz kadar uzatmanız sizin elinizde. Kendi adamınızın görünüşünü ve vücut şeklini bile değiştirmeniz mümkün, ayrıca kariyeriniz boyunca sizinle ilgili bütün istatistikler tutuluyor.

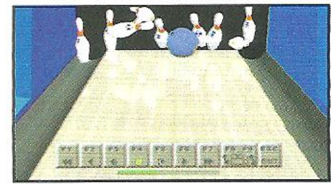
Brunswick'te, sizi kariyeriniz boyunca çok daha iyi bir bowlingci yapacak bir sürü özellik var. Alıştırma modunda, belli durumlarda yapacağınız atışları çalışmak için labutları istediğiniz gibi dizebiliyorsunuz. Ayrıca ağır çekimde labutları kare kare izlemeniz de mümkün. Hatta nostalji delileri için '70'lerin "Cosmic Bowling"i bile düşünülmüş: Parlak toplar ve labutlara kadar her şey var.



***Brunswick*'in arayüzü harika. Vuruşu ayarlamak çok basit bir iş ve istatistikleriniz sürekli güncelleniyor.**



İki göstergedeki doğru noktaları bulursanız topu tam planladığınız yere atarsınız.



Mükemmel bir vuruşun anatomisi: Yavaş çekim özelliği sayesinde bu güzel vuruşu kare kare izlemeniz mümkün.

Oyundaki hatalar ise yok denecek kadar az: Kamera açıları, üç boyutlu bir ortam için inanılmaz ölçüde sınırlı; ayrıca sahanın iki tarafındaki dümdüz ve cansız kalabalık pek güzel durmamış. Ama gözünüzün o kalabalıkta değil de göstergelerde olacağını düşündüğümüzde, bu sorunları fark etmeyeceksiniz bile. Bunun yerine puanınızı biraz daha yükseltmek için uğraşıp duracak ya da son atışta 200 puanı aşmak için neler yapmanız gerektiğini düşüneceksiniz. Her kesimden bowling hayranı için *Brunswick*, kaçırılmayacak bir hazine.

PC GAMER — SON KARAR

89%

ARTILAR: Labutların gerçekçi hareketi için kullanılan fizik motoru harika. Arayüz kusursuz ve kullanımı kolay. Grafikler güzel ve birçok ek özellik kullanılmış.

EKSİLER: Sınırlı kamera açıları; ayrıca seyirciler çok komik.

SONUÇ: Herkesin rahatça oynayabileceği bir bowling oyunu, ister bir bowlingci olun, ister olmayın.

Grim Fandango



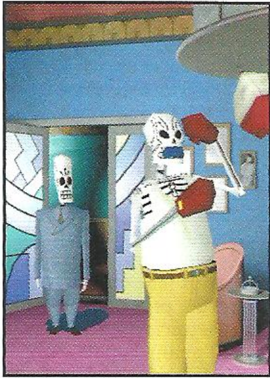
TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** LucasArts **YAYINCI:** LucasArts, (415) 507-4545, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM; 130MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 8X CD-ROM sürücüsü; Direct3D grafik hızlandırıcı; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

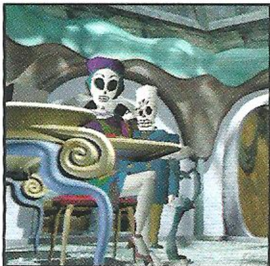
LucasArts, bizi Ölüler Diyarı'na götüren bu müthiş macera oyunuyla turnayı yine gözünden vurdu.

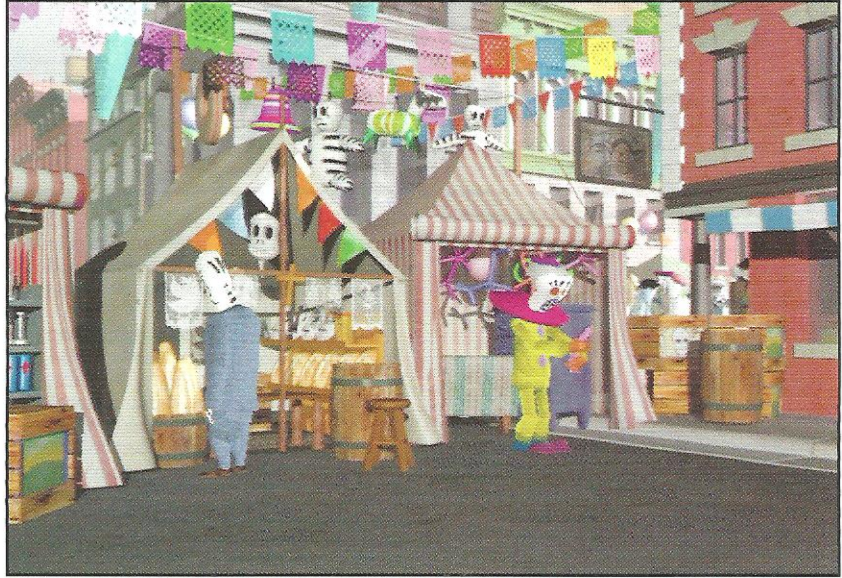
Grim Fandango'nun, yılın en heyecanla beklenen macera oyunu olduğunu söylemek, olayı çok hafife almak olurdu. Normalde bu türden fellik fellik kaçanlar bile oyundan önce piyasaya çıkan tanıtım filmleriyle büyülenmiş ve oynanabilir (ama kısa) demoyla birkaç saatlerini geçirmişlerdi. LucasArts oyunu bitirdi, üstelik tahmin edebileceğimizden çok daha mükemmel bir şekilde...

Grim Fandango, aslında Meksika'lıların Ölüler Günü adlı festivaline dayanıyor (yan sayfadaki kutuya bakın). Oyunda, The Land of the Dead'deki Department of Death'e bağlı bir seyahat ajanı olan Manny Calavera rolünü üstleniyorsunuz. Ne yazık ki işler kesat gidiyor ve bütün yağlı müşteriler rakibiniz Domino'ya kaçıyor. Manny'ye ise bütün hayatı boyunca hep kaybetmiş sefil ve parasız müşteriler kalıyor.

Manny ve özel şoförü Glottis (sinir bozucu bir sesi ve hız tutkusu olan küçük bir şeytan), Domino'nun müşterilerinden birini çalmaya kalktıklarında Manny, ipleri eline almaya karar veriyor. Mercedes Colomar (arkadaşları ona Meche dermiş) adlı bu müşteri, gerçek hayatında tam bir rahibe olması dolayısıyla en iyi seyahat çantasını zorlanmadan alabilecek biri. Ancak Manny için her şey bir anda ters gitmeye başlıyor ve bürosuna döndüğü zaman müşteriler arasında iyiyi en çok hak edenlerden biri olan Meche için boş yer bulamıyor. Bu durumdan çok rahatsız olan Meche, yeraltının dokuzuncu katına kendi bildiği yoldan gitmek üzere kapıyı çekip çıkıyor. Manny de elinde suçlarla dolu bir çanta ile The Land of the Dead'de soluk soluğa bir maceraya atılıyor.

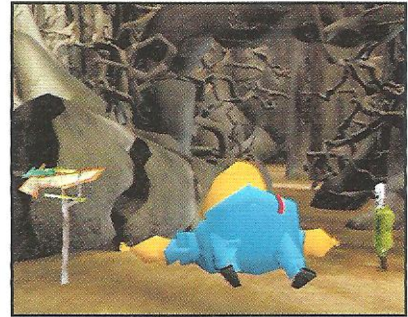

Domino, sizin satıcı arkadaşınız ve baş düşmanınız.

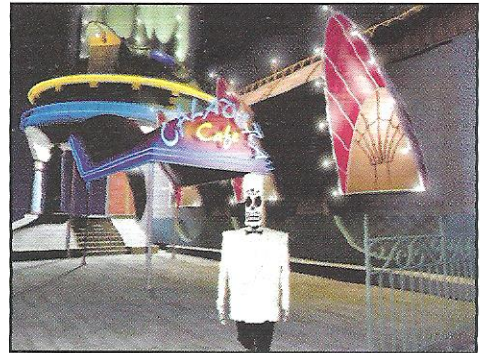

Meche'i Domino'dan çalmak kolay olmayacak.

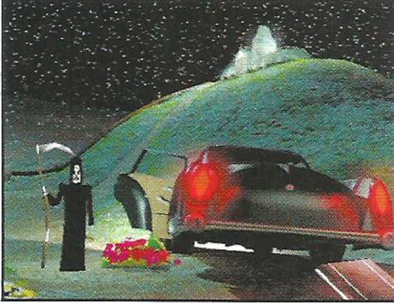

Manny birkaç dilim *pan de muerto* alıyor. Daha sonra bir bilmeceyi çözerken buna ihtiyacı olacak.

Grafikler açısından *Grim Fandango* çok etkileyici; modern ortamların yanı sıra güneybatı mimarisinden esinlenerek yaratılan harika manzaralar da var. Her şey üç boyutlu olarak ve çok güzel bir şekilde render edilmiş, sonuçta da ortaya daha önce hiçbir macera oyununda elde edilemeyen olağanüstü bir dünya çıkmış. Oyunun en iyi buluşlarından biri de karakterinizin (yani Manny) çevresiyle etkileşme tarzı. Oyuncunun, ekranın her noktasını mouse ile taramasına gerek bırakmadan Manny'nin kafası ilginç ve/veya kullanılabilir eşyalara kendiliğinden dönüyor. Böylece arayüz de saklanabilmiş. Bu durumda oyunun dünyasının içine daha da çok çekiliyorsunuz. Her ne kadar GamePad ile oynamak biraz karmaşık olsa da oyunu bununla bile oynayabildiğimi anladığımda çok sevinmiş ve şaşırmıştım.

Oyunun güzelliğinin yanı sıra *Grim Fandango*'nun çok iyi işlenmiş bir hikayesi ve harika sesleri var (ama bir bilmeceyle uğraşırken Glottis gevezelik havasındaysa bu, sinirinizi oldukça bozabilir!). Lucas-


Motorlar dışındaki konularda Glottis çok da akıllı sayılmaz. Kalbini yerinden söküp çıkarmış, onu yerine ancak siz koyabilirsiniz.


Manny hep dört ayak üstüne düşüyor. Rubacava'da sefil bir işçi olarak başladı, şimdi ise bir kumarhane işletiyor.

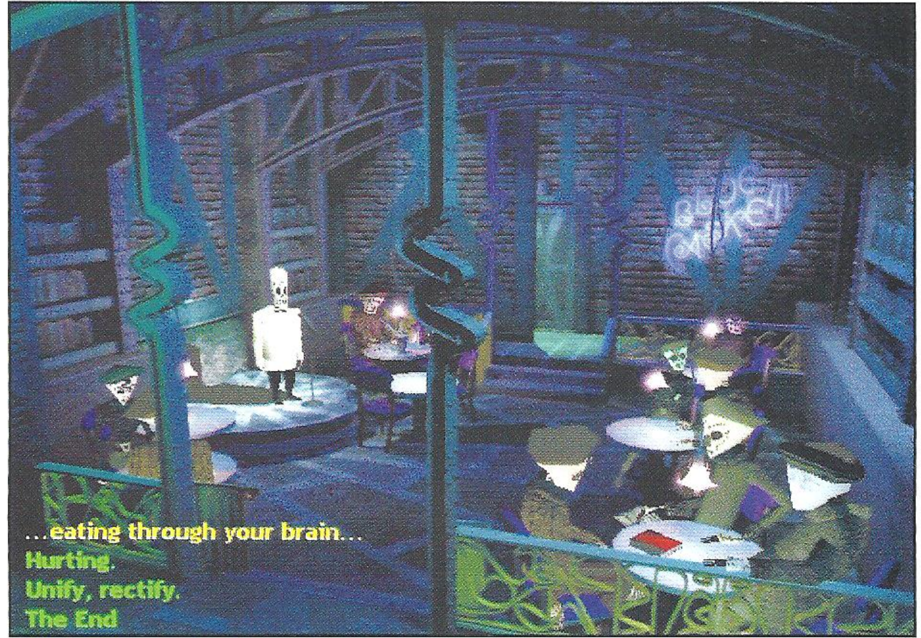


Korkmayın, bu sadece Manny'nin Department of Death stili kılık değiştirmiş hali.

Arts'tan beklediğimiz gibi oyun boyunca ince bir mizah hüküm sürüyor. Kahkahalardan yere yıkıldığım anlar pek olmadıysa bile yine de karakterler arasında geçen konuşmalara ya da Manny'nin yorumlarına ve gözlemlerine sırıttığım zamanlar çok oldu. Her şey gerçekten çok kaliteli; Hollywood filmleriyle aynı ayarda, bęlki daha bile iyi...

Oyundaki bilmeceler, çoğu zaman hikayenin içine çok iyi yedirilmiş. Mesela şu meşhur mesajcı çocuk rolünü üstlenmeniz gerektiğinde bile bilmecenin bir sonraki parçasını çözmek için eşyaları oradan oraya taşıdığınızda oyun bunu çok iyi gizliyor. Neredeyse bulduğunuz her eşya bir işe yarıyor; ayrıca inventory sistemi de çok iyi yapılmış. Manny her şeyi ceketinin içine tıkıştırıyor. Oyunun bir bölümünü bitirince, üzerinizdeki gereksiz eşyalar yok oluyor ve her şeye baştan başlıyorsunuz.

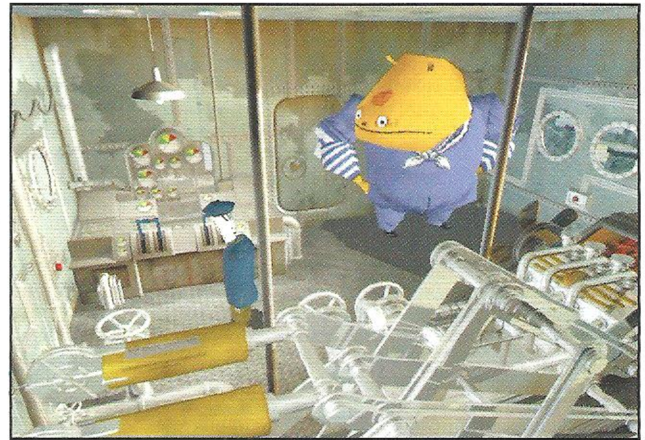
Grim Fandango'nun da kilitlenmeler gibi bazı sorunları var. Her oynayışımda en az bir kere Windows'a çıktım ve bazı yerlerde takıldım. Manny çevresindekilerin arasında sıkışıp kalıyordu. Bu sorunları, oyunu en son kaydettiğiniz yerden yükleyerek kolayca giderebilseniz bile bazen kendinizi hikayeye o kadar kaptırıyorsunuz ki, kaydetmek



Oyunun içinde konuyla hiçbir alakası olmayan birçok renkli sahne var. Ama yine de vakit geçirilebilir. Bu sahnede Manny, Blue Casket barında sahneye çıkmış edebiyat parçalıyor.

aklınızdan uçup gidebiliyor. Bazı yerlerde de Manny'nin grafikleri arkaplan grafiklerine karışıyordu; ama bunlar çok da sinir bozucu şeyler değil.

Benim en büyük şikayetim bazı bilmeceler konusunda. Ne yapmam gerektiğini kesinlikle bildiğim zamanlarda bile çözüme ulaşabilmek için doğru konuma gelmek amacıyla bir sürü deneme yapmam gerekti. Doğru iz üzerinde olduğunuzdan kesin olarak emin değilseniz (oyunun çözümüne zaman zaman göz attığımı itiraf etmeliyim, ama sadece çok ihtiyacım olduğu zamanlarda), hikayenin akışını yanlış algılayıp alakasız şeyler peşinde koşma ihtimaliniz çok yüksek.



Kaptan Calavera (önceleri aşçı Calavera idi) bir sonraki hareketini yapmaya hazırlanırken iyi giyimli Grottis de seyrediyor.

Ancak deneme yanılma yöntemiyle (ve tabii ki kararlılıkla) bu bilmeceleri kolayca çözebilirsiniz. Genel olarak baktığımızda ise *Grim Fandango*, uzun zamandır gördüğüm en eğlenceli macera oyunlarından biri. Bilmeceler zaman zaman hikayenin önünü tıkasa da, önünüze muhteşem bir film çıktığı veya araştırılacak yepyeni mekanlar bulduğunuz zaman bütün bunları unutuyorsunuz. Kesinlikle kısa bir oyun değil, ama o kadar zevkli ve bağımlılık yaratıcı ki, çok çabuk bitiyor. Viva la revolucion!

Los Dias de los Muertos

Grim Fandango'nun çıkışı, gerçek Day of the Dead festivallerinin başlamasından birkaç gün önceye denk getirildi. Aslında Days of the Dead demek daha doğru olur; çünkü bu festivaller Kasım'ın ilk iki günü yapılıyor ve Hristiyanların All Saints and All Souls Day adlı günüyle aynı zamana geliyor.

Bu kutlamaların kökeni Aztek'lere kadar gidiyor. Tanrıça Mictecacihuat (yani Lady of the Dead), hem çocukları hem de ölüleri onurlandıran törenlere başkanlık ederdi. Ancak kutlama tarihleri çok farklıydı ve temmuz sonu ile ağustos başına denk gelirdi. İspanyollar Yeni Dünya'ya geldikten sonra yerel halkın bu kutlamaları yapmasına izin verdiler; ancak olayı "Hristiyanlaştırmak" için kutlama tarihlerini ayarladılar.

Gelenekler bölgeden bölgeye değişse de bazı ortak noktaları var. Evlerde ofrenda denen bir yer hazırlanıyor ve burası ölülerin sonraki hayatlarında ihtiyaç duyacakları yiyecek ve eşyalarla donatılıyor. Ölülerin resimleri asılıyor, copal denilen tütsüler yakılıyor ve yollarını aydınlatmak için mumlar dikiliyor. Aileler, ölülerin mezarları başında toplanarak mezartaşlarını bakımdan geçirip süslüyorlar. Dini törenler yapılıyor ve bazen havai fişekler atılıyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi Meksika modernleştikçe Days of the Dead de önemini yitiriyor. Birçok aile, bu kutlama günlerinde pan de muerto (ölülerin ekmeği) takviyeli akşam yemekleriyle ve birbirlerine verdikleri ufak tefek hediyelerle (küçük şekerler veya calacas denilen iskelet figürleri gibi) yetiniyorlar.

Day of the Dead, bir yas döneminden çok, ölülerin saygıyla anıldığı ve hayatın devam etmesinin kutlandığı bir dönem.

PC GAMER — SON KARAR

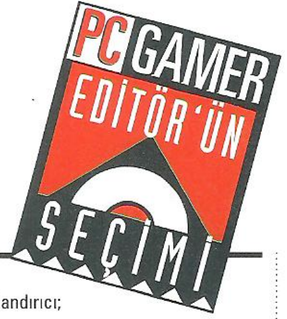
91%

ARTILAR: Harika bir hikaye ve seslendirme, üstün grafikler, akıllıca hazırlanmış bilmeceler.

EKSİLER: Bazı kilitlenme sorunları var. Bilmecelerden bazıları da baştan savma yapılmış.

SONUÇ: Maceracılar ve iyi hikayelerden hoşlanan herkes için kaçırılmayacak bir oyun.

NFL Blitz



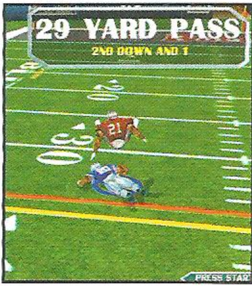
TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Midway/Point of View **YAYINCI:** Midway, (888) 335-5907, *www.midway.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 16-X CD-ROM sürücüsü; 64MB RAM; 3Dfx Voodoo or Voodoo2-tabanlı hızlandırıcı; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı bilgisayarda 2 oyuncu.

Takım oyununu ve ayrıntılı istatistikleri seviyor musunuz? O zaman başka yere bakın; çünkü *NFL Blitz*'de sadece ve sadece katliam var.

PC'deki spor oyunları, genellikle oyunun her noktasında derinlemesine ve hassas istatistiklerle, sonuna kadar gerçekçilik arayan ayrıntılarla programlanır. Olayın hareketli kısmı üzerinde yoğunlaşan oyunlarda bile bazı simulasyon özellikleri vardır; örneğin bir istatistik veri tabanı ya da ayrıntı düşkünlerini mutlu edecek otantik başka özellikler gibi.

İşte *NFL Blitz,* o ayrıntı düşkünlerini çileden çıkaracak.

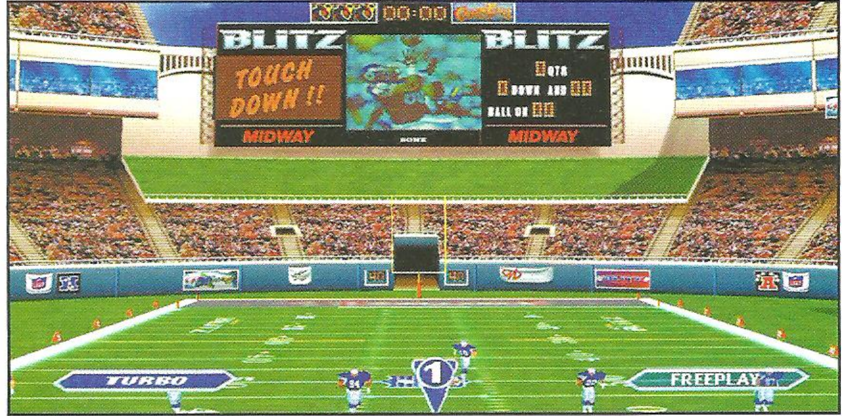
Her şeyden önce *NFL Blitz,* son derece popüler bir arcade oyununun PC'ye uyarlanmış hali. Bilirsiniz, simulasyoncuların nefret ettiği bir şey varsa o da, bu tür uyarlamalardır. Bunun da ötesinde nasıl olur da bir PC oyunu geleneksel futbol kurallarına burun kıvırabilir ki? Elbette ki futbol güçle ve kuvvetle ilgilidir; ama aynı zamanda strateji de içerir. Bu oyunda içermiyor. *NFL Blitz*'de yalnızca dişe diş mücadele ve kanlı bıçaklı futbol var. Ve her şey olağanüstü...



İşte *Blitz*'deki en zevkli anlardan biri. Çok acımış olmalı!

Temelde *NFL Blitz, NBA Jam*'in basketbola yaptığı şeyi futbola yapıyor. Yani kuralları bir kenara fırlatıyor, hakemlerden kurtuluyor, takımınızın boyunu küçültüyor ve bir turbo düğmesi ekliyor (ayrıca oyunda "big head" gibi seçenekler de içeren geniş bir cheat bölümü de var).

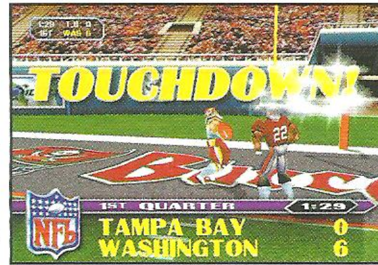
NFL Blitz'de 30 NFL takımının hepsi bulunuyor ve hem NFL, hem de NFL Player Incorporated lisansları alınmış durumda. Ancak sakın bu lisansların, oyunun gerçek hayatla bir ilgisi olduğu anlamına geldiğini zannetmeyin. Takımlar, yedişer kişiye düşürülmüş ve savunma tarafında 9 tane farklı oyun türü varken hücum tarafında 18 tane var. Saha yaklaşık olarak normal boyutunda ve her şey serbest. *NFL Blitz*'in dünyasında geç vuruşlar, vuruş hataları ve kişisel fauller yok.



Eğer bir Voodoo2 kartınız varsa çok şanslısınız; çünkü grafiklerin güzelliğini ancak o zaman anlayabiliyorsunuz.

Ortalama bir donanım hızlandırıcısına ve güçlü bir sisteme sahipseniz, orijinal arcade oyunundakileri kolayca geride bırakan görsel efektlerin çok etkileyici olduğunu hemen fark edeceksiniz. Hava şartları (sınırlı da olsa) çok iyi düzenlenmiş ve oyuncular birçok farklı hareket yapabiliyorlar (topu atıp tutarken veya 150 kiloluk bir oyuncunun altında ezilirkenki animasyonlar çok iyi). Böyle bir oyunun başarılı olması için sahada kopan kargaşanın olduğu gibi aktarılabilmesi lazım ve *NFL Blitz,* bunu çok iyi beceriyor. Birini ezdiğinizde (ya da biri sizi ezdiğinde) resmen dayak yemişe dönüyor (hem de temiz bir dayak). Hatta oyun bittikten sonra bile yerdeki rakiplerinize girişmeniz (üstelik güreş tarzında bir takım hareketlerle) mümkün! Bütün bunlar çok güzel yapılmış ve tavsiye ettiğimiz özellikleri ancak sağlayan düşük konfigürasyonlu bir sistemde bile hareketler hızlı ve çekici görünüyor. Ancak önerdiğimiz sistemin çok altına düşerseniz, grafik kalitesinde önemli bir düşüşe hazır olmalısınız.

Ancak grafiklerin de ötesinde oyunu asıl tepelere taşıyan özelliği oynanışı. *NFL Blitz* maçları iki dakikalık sürelerle yapılıyor ve hareket hiç durmuyor. Oyun tarzınızı seçmek için arada birkaç saniye veriliyor ve sonra koşuşturma tekrar başlıyor. Her devre yalnızca iki dakika olduğu için maçlar, çok kısa sürüyor ve çok çekişmeli geçiyor. Oyuncu değişiklikleri çok oluyor (hatta bazen biraz fazla kaçıyor); ama oyunun yoğunluğuna çok şey katıyor. Skorlar da bazen uçuyor, her iki takım da iki basamaklı skorlarla birbirini ezme yarışına giriyorlar.



Kavgalar, oyunda önemli bir yer tutuyor. Gol atan oyuncuyu bir temiz dövmeniz bile mümkün.

İki kişilik oyun da en az tek kişilik oyun kadar hızlı ve şiddetli; ayrıca oyuncuların kendi istatistiklerini saklayabilmeleri için bir kayıt tutma sistemi de var. Aynı arcade versiyonunda olduğu gibi asıl zevk, iki kişiyle oynamak ve düdük çalındıktan sonra rakibinize tekme tokat girişmekte! Bundan iyisi can sağlığı.

Şimdiye kadar anlaşılacağı gibi eğer oyuna ayırdığınız zamanı ayrıntılı istatistikler arasında kaybolarak ve adım adım hücum taktikleri kurarak geçirmek istiyorsanız, *NFL Blitz* sizin oyununuz değil. Ancak futbolu en vahşi, çılgın ve tatmin edici yönüyle yaşamak istiyorsanız *NFL Blitz*'ten iyisini bulamazsınız.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Geç vuruşlar; harika grafikler ve hileler; zevkli multi-player modu; soluk soluğa hareket.

EKSİLER: Futbol meraklılarına itici gelebilir. Arcade versiyonundaki dil de biraz yumuşatılmış.

SONUÇ: Oynaması çok zevkli olan heyecanlı ve sert bir futbol oyunu.

Total Air War

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** DID **YAYINCI:** Infogrames Ent., (877) 463-6472, *www.infogrames.net* **GEREKENLER:** Win95/98; 166MHz Pentium; 2X CD sürücüsü; 16MB RAM; 70MB hard disk alanı; DirectX 5 uyumlu ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** 233MHz Pentium II; 8X CD sürücüsü; 32MB RAM; 205MB har disk alanı; 3Dfx tabanlı veya Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı; Joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 2-8 kişi; Modem: 28.8; LAN (IPX veya TCP/IP); Internet; Seri bağlantı

F-22 ADF'nin devamı olan bu oyunda birçok ilerleme kaydedilmiş. Ancak bunlar, beklediğiniz gelişmeler olmayabilir.

DID, *F-22 Air Dominance Fighter* için hazırladığı ek paket *Total Air War*'u, ayrı bir oyun olarak piyasaya süreceğini açıkladığında, birçok PC simulasyon hayranı, "DID'nin bunu yapmasının tek nedeni cebimizden daha fazla para almak!" diyerek tepki göstermişti.

Ama sanırız bu doğru değil. En azından *TAW*'un zaten mükemmel olan F-22 simulasyonuna getirdiği yepyeni özelliklerden biri (gerçek zamanlı ve dinamik bir kampanya) bile çok uzun ve yorucu bir çalışmanın ürünü. Bunun anlamı da DID'nin bu işe oldukça fazla para dökmesi demek, yani *TAW*'u ayrı bir oyun olarak satma yoluna bu yüzden başvurmuş olabilirler.

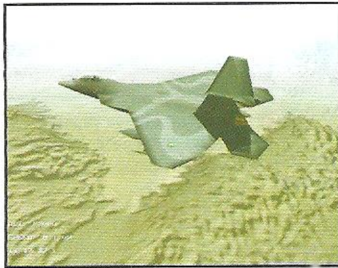
O zaman soru şu: *TAW*'un o dinamik kampanyası gerçekten de o kadar iyi mi? Kesinlikle evet! Kısaca anlatalım:

Bir kampanya senaryosu seçtiğiniz zaman, karşınıza bir harita geliyor ve savaş real-time olarak başlıyor. Bütün dost ve düşman uçakları temsil eden simgeler haritada görülüyor ve verilen emirlere uygun olarak hareket ediyorlar. F-22 görevleri verildikçe bunlar, ekranın köşesindeki küçük bir kutuda listeleniyor. İlginizi çeken bir göreve rastlarsanız "Fly"a basıyor ve bir seçim ekranına gidiyorsunuz. Burada istediğiniz görevi seçip parametrelerini değiştirebiliyorsunuz. Mesela hedefleri seçip belirleyebilir ya da bir saldırı görevinde saldırının türünü değiştirebilirsiniz; bir görevdeki uçakların sayısını ve tiplerini belirleyebilir; silah yüklemesini ayarlayabilir ve izleyeceğiniz rotayı değiştirebilirsiniz. Ayrıca AWACS Command görevlerinde de yer alabilir ya da acil bir durumda ortaya çıkabilecek herhangi bir görevi kabul etmek için "Scramble" seçeneğini kullanabilirsiniz.

Herşey çok düzgün işliyor ve *ADF*'nin düz mantıkla hazırlanmış kampanyalarından sonra ilaç gibi geliyor. Bir görevi başaramamanız kampanyanın bütününü kötü yönde etkiliyor; ancak savaş ilerledikçe, aynı görevi tekrar tekrar uçup başarılı olmanız artık gerekmiyor.

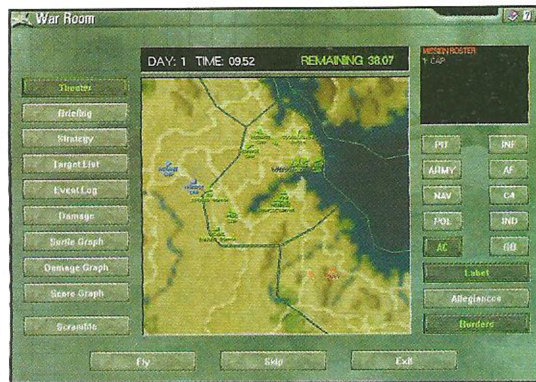
Yine de DID'nin *EF2000 2.0* oyununu oynadıysanız, herhalde *TAW* gibi bir oyun beklemiyordunuz. O oyun, ilk çıkan *EF2000*'in oldukça gelişmiş bir versiyonuydu ve çekiciliğinin büyük kısmını multi-player olarak da oynanabilen dinamik kampanyaların eklenmesiyle kazanmıştı. *Jane's'in Longbow 2*'si ile birlikte bir simulasyonda multi-player özelliğinin nasıl olması gerektiğinin en güzel örneklerinden birini oluşturmuştu.

Ne yazık ki *TAW*'un kampanya modu multi-player destekli değil. Oyunda cooperative ve teke tek oynama seçenekleri var; ancak bunlar yalnızca Custom Combat Generator'da veya belli bazı görevlerde kullanılabiliyor. Dinamik kampanya içinde arkadaşlarınızdan oluşan bir filo kurup uçma hayalleri kurduysanız, bunları bir kenara bırakmanız gerekiyor.



Total Air War'da harika grafikler var ve sürükleyici bir oynanış hakim.

TAW'un yolunu tıkayan birkaç önemli sorun daha var. Mesela piste çıkma ve havalanma işlerinin elle yapılması oldukça zor. Uçuşa hazırlanırken arkanızda başka bir uçak yoksa bile havalandığınız sırada emrinizde bir adam bulunması çok işinize yarayacak.



TAW'un dinamik kampanyası sayesinde hava savaşlarını gerçek zamanlı olarak izleyebiliyorsunuz. İstediğiniz noktadan savaşa katılmanız mümkün.



Mission Planner sayesinde hedefleri, silahları, rotanızı ve daha birçok özelliği değiştirmeniz mümkün.

Emrinizdeki adamlarla ilgili olan bu sorunlara bazı çözümler bulunmuş; ancak bunlardan hiçbiri güvenilir değil. Bunlardan biri pistte beklerken zamanı hızlandırmak için Shift-S'ye basmak; bunu yaparsanız adamlarınız hemen her zaman bu emre uyuyorlar. Ne yazık ki Shift-S'yi her zaman kullanamıyorsunuz. En yakın gemi 200 kilometre uzakta bir kargo uçağı olsa bile bazen "Cannot Skip - Under Threat" diye bir mesaj alıyorsunuz.

Diğer çözüm ise piste çıkma ve havalanma işlerini otomatik pilota devretmek. Bu yöntem Shift-S'den biraz daha güvenilir, ama yine de sorun yaratabiliyor. Bazı nedenlerden dolayı otomatik olarak havalanmak her zaman mümkün olmuyor.

Başka zayıf noktalar da var (mesela kargo helikopterlerinin 23000 feet'te gitmeleri gibi). Bu sorunlardan hiçbiri oyunu mahvetmiyor, ama birazını alıp götürdükleri de bir gerçek.

ADF'nin güzel grafikleri ve sağlam oynanışı ile birlikte (tabii ki çok iyi tasarlanmış yeni kampanya sistemini de unutmamak lazım) *Total Air War* mükemmel bir simulasyon. Oyunun orijinali elinizde varsa bile bir göz atmalısınız. Ama yine de *TAW*, *EF2000 2.0*'nin önceki oyununa yaptığını F-22 için yapamıyor. Simulasyon hayranları buna oldukça üzülecekler.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Gerçek zamanlı dinamik kampanyalar ve motor, zaten mükemmel olan bu simulasyona daha da çok şey eklemiş.

EKSİLER: Kampanyada multi-player seçeneği bulunmuyor; bazı tasarım hataları ve bug'lar tatsızlık yaratıyor.

SONUÇ: Eksik tarafları olsa da *TAW* çok eğlendirici, zevkli ve güzel bir simulasyon.

VR Baseball 2000

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** VR Sports **YAYINCI:** Interplay, (949) 553-6678, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; Direct3D grafik hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266; 64MB RAM; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı bilgisayarda iki oyuncu

Çok gürültü koparacak bir oyun değil. Ama kullanılan güçlü yapay zeka, çöpe atılmasını biraz olsun geciktirebilir.

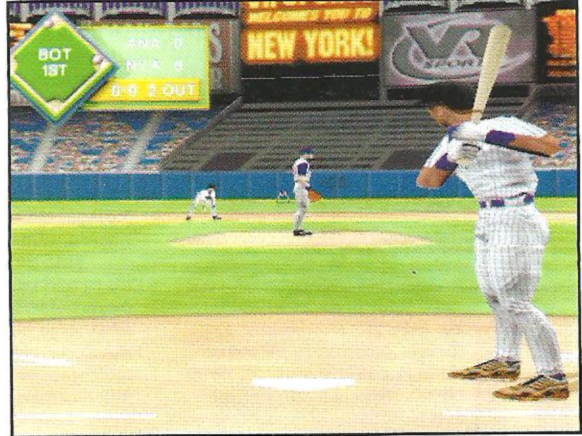
Benim vicdan sahibi bir inceleme uzmanı olmam, *VR Baseball 2000* için büyük bir şans. Oyunu ilk birkaç oynayışımda, sözde "high-tech" grafiklere yerlere yata yata gülmek ve oyun seçeneklerinin bu kadar az olmasına üzülmek arasında gidip geldim. Ama biraz zaman geçtikten sonra oldukça şaşırtıcı bir şekilde anladım ki, oyun ilk başta düşündüğüm kadar da kötü değilmiş. Ancak yine de bazı saçma hataları ve garip özellikleri yüzünden *VR Baseball 2000*, pek de uzun ömürlü olacakmış gibi görünmüyor.

Oyunun kutusunun üzerinde bağıra bağıra belirtildiği gibi *VR Baseball 2000*, Shiny Entertainment'ın çıkması oldukça geciken aksiyon oyunu Messiah'ın teknolojisini kullanıyor. Eğer Messiah hakkında bilginiz yoksa, bu oyunun motorunun gerçek zamanlı bozulmaları ve desen kaplamaları desteklediğini belirtelim. Yani kısaca, örneklersek oyuncuların formaları vücutlarının aldığı şekle göre kıvrılıp buruşacak. Bunun diğer bir anlamı da, oyunun doğru dürüst çalışması için güçlü bir PC'ye ve bir 3D hızlandırıcı karta ihtiyacınız olması.

Teknoloji gerçekten de etkileyici, ancak *VR Baseball 2000*'de kullanılan kötü animasyonları ve korkunç dokuları affettiremiyor. Topa vuran oyuncu havadaymış gibi görünüyor ve diğer oyuncular da hamlelerini yapmadan önce ve yaptıktan sonra çok komik bir biçimde çömelmiş vaziyette duruyorlar. Koşmalar sırasındaki animasyonlar da çok komik; oyuncular sanki hız almaları gerekiyormuş gibi bir süre oldukları yerde koşmaya çalışıyorlar. Aslında acınacak bir durum ama bir o kadar da komik. Garip animasyonların dışında, *VR Baseball 2000* görsel açıdan da orta karar; stadyumlar iyi modellenmiş ancak arkaplan ayrıntılarına çok önem verilmemiş. Dokular çok karanlık ve kasvetli, bu yüzden çok gergin bir atmosfer ortaya çıkmış. Sesler her nedense biraz daha özenli yapılmış, sunucunun heyecanlı sesi size biraz olsun güç kazandırabilir.



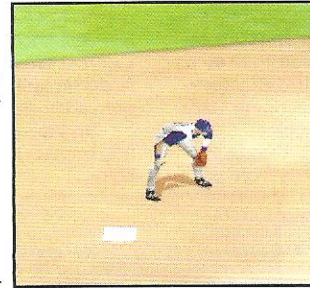
Formadaki buruşmaya dikkat eder misiniz? Bu gibi efektleri görebilmek için canavar gibi bir sisteme sahip olmalısınız.



Topa vururken yalnızca bir kamera açısı bulunuyor. Neyse ki oldukça iyi çalışıyor; topu atan ve tutan oyuncuların arayüzü iyi yapılmış.

Grafiklerin ve prodüksiyon değerinin dışında, *VR Baseball*'un safi hareket olduğunu çok geçmeden anlıyorsunuz. Üç farklı zorluk düzeyi bulunuyor ve bunları özelleştirmek için yapabilecekleriniz çok sınırlı. All-Star düzeyinde atışlar çok hızlı geliyor, koşarken hiçbir şekilde yardım almıyorsunuz ve topa vurmak da çok daha zor. Oyunu Rookie düzeyine getirdiğinizde ise toplar köfte gibi görünüyor, koşan adamın topa ulaşması için en ufak bir çaba sarf etmiyorsunuz ve bunun gibi bir sürü saçmalık oluyor. El kitapçığında, vuruşunuzu bir sonraki iki düzeye göre ayarlamanız gerektiği belirtilirken, ben normal bir ayarlama ile de gayet başarılı vuruşlar yapabildim. Ayrıca koşarken yardım alma işinin de o kadar önemli olmadığını keşfettim ve bu ayarlar ne olursa olsun, toplara rahatça karşılık verebildim. Ama *Microsoft Baseball 3D* ve *Hardball 6* gibi kötü beyzbol oyunlarından sonra, sanırım bundan yakınmaya pek hakkım yok.

Topu atan ve topa vuran oyuncular için kullanılan arayüz iyi sayılabilir. Tek bir kamera açısı bulunuyor, ama sadece bu açıdan bile topa vururken yerini rahatça görmeniz mümkün. Oyunu uzun zamandır oynuyorum, ama topa vururken dikkatli olmazsam çoğu zaman ıskalama riski var. Topu atarken de atmak istediğiniz yeri ve atış türünü seçiyorsunuz, daha sonra vuruş hızını belirlerken yerini de iyice ayarlamanız mümkün oluyor. Ayrıca vuruş yapıldıktan sonra da topu hareket ettirme imkanınız var. Oldukça iyi bir sistem sayılabilir, ama oyunu yaklaşık 25 defa oynadım ve yalnızca birkaç defasında kaybettim.



Oyuncular bir şey yapmadıkları zaman işte bu pozisyonda durup kalıyorlar. Beyzbol çok yorucu bir oyun olmalı!

Oyunun iyi noktalarından biri de bilgisayar tarafından kontrol edilen yöneticinin yapay zekası (AI). Akla yatkın olmayan hareketler yaptığına neredeyse hiç şahit olmadım. Oyuncuların AI'leri de gayet düzgün ve güçlü; vuruşlarda pek ıskalamıyorlar ve topu doğru yere yöneltmek konusunda da ustalar. Arada bazı ufak tefek sorunlar çıksa da bunlar çok can yakmıyor.

Bu oyun simülasyon hayranlarına hiç de uygun değil. Listede 25'e kadar oyuncu bulunabiliyor, istatistikler fazla değil, bilgisayarın simülasyonunu yaptığı oyunlardan beklenmedik sonuçlar çıkabiliyor, sadece yönetimden hoşlananlar için hiç seçenek bulunmuyor, üstelik oyunun sezon bitiminde çuvallamaması için bir yama yüklemeniz gerekli. Ama bütün istediğiniz sahada koşturup beyzbol oynamak ise, *VR Baseball 2000* sizi biraz oyalayabilir.

PC GAMER SON KARAR

58%

ARTILAR: Topu atan ve topa vuran oyuncularla ilgili arayüz iyi yapılmış. Bilgisayar AI'si nispeten iyi.

EKSİLER: Zayıf animasyonlar, iç karartıcı grafikler, mantıksız oyun simülasyonları ve yüksek sistem gereksinimleri.

SONUÇ: Çok da fena sayılmaz, ancak sizi uzun süre idare edecek bir oyun değil.

kenan9593

Klingon Honor Guard

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** MicroProse **YAYINCI:** Hasbro Interactive, (978) 921-3700, *www.hasbro-interactive.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 MMX; 3D Grafik Hızlandırıcı; 32MB RAM; 250MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; Mouse; Klavye **ÖNERİLEN:** Pentium 266; 64MB RAM; 600MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; Serial/Null Modem; IPX; TCP/IP; Maksimum 8 oyuncu

***Unreal* tabanlı oyunlardan ilki, Star Trek lisansı ile karşımızda. Ancak ne yazık ki ne motorun, ne de konusunun hakkını veremiyor.**

MicroProse'un *Klingon Honor Guard* oyununu oynarken, Internet'ten indirdiğim görkemli bir *Unreal* ek bölümü oynadığım hissini bir türlü yenemedim. Bitirdikten sonra da "görkemli" teriminin fazla kaçtığına karar verdim. Oyunu daha çok "orta karar" bir bölüm paketi olarak görebiliriz. Ama bu çok kötü, çünkü hem oyunun motoru, hem de konunun kendisi inanılmaz bir potansiyele sahip.

Klingon Honor Guard'da MicroProse, Epic'in güçlü *Unreal* teknolojisini (esnek editörü ve üstün yetenekleri ile birlikte) almış ve *Unreal*'ı Klingon'larla tekrar yaratmaktan biraz daha fazlasını yapmış. Görünüşte bunda yanlış bir şey yok, aslına bakılırsa ufak tefek hataları olsa bile böyle bir oyunu Trek hayranları gözü kapalı satın alırlardı. Ama ünlü bir yayıncıdan çıkan, yüksek fiyatlı ve hakkında çok gürültü koparılan bir oyun için oldukça hayal kırıklığına uğradığımız söylenebilir.

Klingon'lar ve Trek hakkında elimizde bulunan onca materyali düşününce dar ve kalıpların dışına çok da çıkamayan hikayesi ve görev yapısıyla Klingon Honor Guard, konusunun hakkını hiç veremiyor. Birden çok gezegeni ve yaşam formunu barındıran federasyonlar arası bir hikaye ve iyi görsel efektler kullanılsaydı bu oyun, türünün en iyi örneklerinden biri olabilirdi. Belki de Paramount'un Trek yapımcıları, oyun konusunda fazlasıyla titiz davranarak oyunu tasarlayanları sınırladılar, belki de sadece tembellik ettiler. Bunu anlamak pek kolay değil; çünkü sonuç olarak hikayenin yaptığı tek şey, bir sürü bölümü birbirine bağlamak. Üstelik aralara konulan sesli anlatım kısımları da, uzun zamandır gördüklerimizin en kalitesizleri sayılabilir.

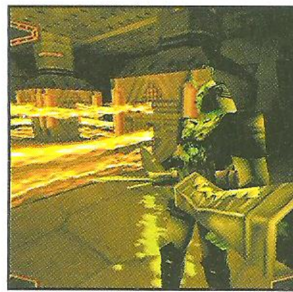
Hikaye, alıştırmalarınızın Klingon lideri Gowron'a yapılan bir suikast denemesi ile bölünmesiyle başlıyor. Suikastçileri takip edip bulma görevi size veriliyor ve her görevden önce kısa açıklamalar yapılıyor. Buradan itibaren hikaye farklı yerlerde geçiyor; ama konu genelde hep aynı. Giriş ve brifing kısımları oldukça vasat. Gereğinden uzun hazırlanmış olan giriş kısmındaki animasyonlar çok kesik ve hatta oyunun içinden bazı alıntılar yapılmış. Aslına bakarsanız açılışın üçte ikisi, üzerinde kabarcıklar patlayan lavlardan (sanırım burası Klingon'ların gezegeni) oluşuyor. Geri kalanı ise çizgi film gibi hazırlanmış hareketsiz resimlerden ve kısacık animasyonlardan ibaret. Görev açıklamaları ise animasyonları iyi yapılamamış görüntülerden ve kötü seslendirilmiş karakterlerden meydana geliyor. Oyuna şöyle bir baktığınızda bütün projenin ucuz, aceleye gelmiş ve amatörce olduğu hissine kapılıyorsunuz. Serinin gediklileri Tony Todd, Robert O'Reilly, Barbara March ve Gwynyth Walsh'un zaman zaman yaptıkları seslendirmeler bile oyunu parlatmaya yetmiyor.

Oyunun kendisi birçok bakımdan yeterli; ama vasatın üstüne çok seyrek çıkıyor, altına ise sık sık iniyor. Görevlerinizin geçtiği yerler arasında bir buz gezegeni, bir Klingon köyü, bir uzay istasyonu ve bir hapishane gibi mekanlar bulunuyor. 25 tane "bölüm" var; ama bölüm denen şeyler yalnızca öncekilerin uzantıları. Bölüm tasarımları da inişli çıkışlı. The Bird of Prey ve uzay istasyonu bölümlerinde ilginç anlar var; buralarda oyunun geri kalanındakilerden biraz daha geniş manzaralar bulunuyor. *Unreal*'da içinizi kaplayan o geniş alan duygusu yalnızca buz gezegeni bölümünde verilebilmiş, bununla birlikte hapishane bölümü de şimdiye kadar bir aksiyon oyununda rastladığım en kafa yedirtici bölüm. Mantıksız bir şekilde tasarlanmış bir hapishanenin çeşitli bölümleri arasında gidip gelmenizi gerektiren bu bölümde, mekanlarda çeşitlilik olmadığı için etrafta dolanıp dururken fazladan bir saat harcayabilirsiniz.

Bölümlerden hiçbiri çok ilginç değil. Hiçbirinde önemli bir şeyler olmuyor ve bir süre sonra hepsi birbirine karışıyor. Dokular çoğu zaman çok monoton ve hiç de ilginç değil. Ayrıca bildiğimiz *Unreal*'a çok az şey katıyor. Sualtı bölgelerinde ise dev gibi parlaklıklar göze çarpıyor. Klingon'ların parlak pembe akan kanları ise gerçeğe uygun olabilir; ama açıkçası çok aptal görünüyor. Ayrıca bu kanlar düz dokularda da kullanılmış, bu yüzden bir-



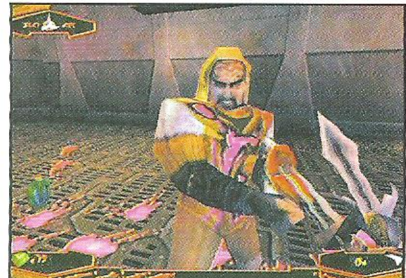
İşte karakterimiz. Yakışıklı herif, değil mi? Ne yazık ki aynadaki görüntü, Bat'leth'inizin pozisyonuna pek uymuyor. Gerçekten kötü. Yine bir programlama hatası.



Bu ben miyim yoksa pek korkunç olmayan antenli bir yaratık mı?



Buz mağaraları, oyunda ilginç denebilecek birkaç yerden biri. Ancak bu donmuş ceset gibi bazı ayrıntılar o kadar az ki, pek de bir şey farketmiyor.



Bu herifler her yerde karşınıza çıkıyorlar. Çok da ilginç sayılmazlar, neyse ki D'k Tahg'la işlerini çabucak bitirebiliyorsunuz.

Multi-play Bilmecesi

Şu anda sürmekte olan first person çılgınlığında, bazı önemli konu başlıklarını kaçırdıysanız, sizin için *Quake* ve *Unreal* arasındaki farklar hakkında kısa bir altyazı geçelim. *Unreal*'ın yazılışı ve görselliği daha iyi. *Quake*'in de multi-play özelliği daha iyi. İşler aşağı yukarı böyle ve Epic'in çabaları ile *Unreal* oldukça geliştiyse de, aşağı yukarı böyle kalmaya devam edecek gibi görünüyor.

Unreal'ın multi-play modu ile ilgili sorunlar, sağlamlık (çakılmaya çok müsait) ve performans (çok yavaş). Peki *Klingon Honor Guard*'da bunlar düzeltilmiş mi? Düzeltilmiş gibi görünmüyor, ancak bu MicroProse'un çaba harcamadığı anlamına gelmez. *Klingon Honor Guard*'da, eğer daha sağlam olsaydı çok güzel sayılabilecek tam donanımlı bir multi-player modu var. Yalnızca LAN ve TCP/IP destekleniyor, ayrıca birkaç farklı oyun tipi var. Mesela "Death Rite", bir LAN üzerinde 8 kişiye ve Internet üzerinde 4 kişiye kadar oyuncuyla oynanan klasik DeathMatch türü oyun. "Team Play" de aynısı, ama burada her biri farklı renkte olan takımlar birbirlerine karşı savaşıyorlar. "Coop" modunda ise 4 kişiye kadar oyuncu, robotlara karşı savaşabiliyor. Atış sınırlaması, zaman sınırlaması, silahların kalıcı olması, robotların sayısı ve özellikleri, haritalar gibi özelliklerin hepsi değiştirilebiliyor. Eğer düzgün olarak çalıştırmayı başarırsanız multi-player seçenekleri, özellikle de sadece bıçak kullanılan kavgalar, gayet zevkli olabiliyor.

Unreal'ın multi-play modunun zayıflığının farkında olan MicroProse, tam donanımlı bir "botmatch" modu da eklemiş. Bu modda DeathMatch'te yaptığınız her şeyi yapabiliyorsunuz, ancak rakipleriniz yapay zekaya (AI) sahip robotlar oluyor. Çeşitli zorluk ayarları da eklenmiş, ancak doğrusunu söylemek gerekirse robotlarla oynamak, insanlara karşı oynamanın verdiği zevki tattırmaktan çok uzak. Yine de multi-play bölümlerini ve tekniklerini gecikme olmadan ve bağlantı kurmadan deneyebilmenizi sağlıyor.

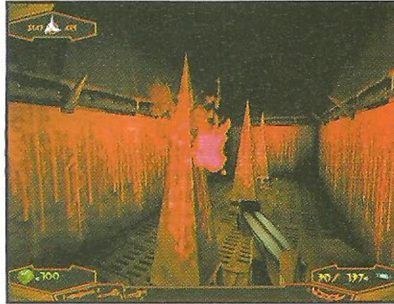
Sağlamlık sorununu düşünmezsek, *Klingon Honor Guard*'ın multi-player özellikleri, oyunun bazı vasat noktalarını kapatabilecek kadar güçlü. Ama yalnızca bazılarını...



Klingon Honor Guard'da iyi sayılabilecek görsel efektlerden biri de düşmana güçlü bir şekilde ateş ettiğinizde "erimesi." Bu ilginç efektlerden daha çok olmaması çok yazık.

kaç yerde dökülmüş veya sıçramış olması gereken duvarın ya da yerin üstünde duruyormuş gibi görünüyor. Görsel efektler arasında etkileyici olanlardan biri düşmanların "erimesi"; bir düşmana güçlü bir silahla ateş ettiğiniz zaman eriyormuş gibi oluyor.

Yaratıkların animasyonları çok çeşitli ve hiçbiri çok düzgün değil. Bunlardan bir çoğu düzeyler arasında kayıyormuş gibi görünüyor ve yere neredeyse hiç değmiyorlar. Düşmanlarınız arasında dört çeşit Klingon, iki çeşit Andorian (antenli mavi tipler), robotlar ve BireQT, Targ, bekçi köpeği gibi hayvanlar var. Kemirgenler içinde ilginç olanlar ise yalnızca Lethian (kamufle olma yeteneği olan ve Mind Sear saldırısında bulunabilen biri), Predator'a benzeyen Nausican ve Ro'peD adlı bir buz mağarası canavarı. Unreal'da da kullanılan yapay zeka modeli, birçok durumda bir adım geride kalıyor. Düşmanlarınız yeteri kadar güçlü bir şekilde savaşamıyorlar, bazen yapabildikleri tek şey bir köşede takılıp onları öldürmenizi beklemek oluyor.



Klingon'ların kanının parlak pembe olması zaten yeterince kötü, bir de üstüne üstlük, uçması gerekli miydi?

Klingon Honor Guard, D'k Tahg hançeri ve Bat'leth kılıcı ile bu sorunları neredeyse gidermeyi başarıyor. Aynen *Jedi Knight*'taki ışın kılıcı gibi, bunlarla da farklı saldırı şekilleri var ve birçok farklı hareket yapmanız mümkün. Ayrıca hançeri atma imkanınız da var, bazı yerlerde görünmeden düşmanları öldürmek için bu teknik çok işe yarıyor. Diğer silahlar ise *Unreal*'dan alınmış izlenimi veren ve birbirlerinden pek de farkları olmayan standart silahlar. Her birinin iki farklı kullanım tarzı bulunuyor, bunlardan ikincisi genellikle daha fazla enerji veya cephane yiyor.

İlk Star Trek aksiyon oyunu olan bu oyun, serinin hayranlarına ve oyunculara Unreal'ın hafifçe değiştirilmiş bir versiyonundan daha fazlasını vermeliydi. Unreal'ın gücü ve Klingon evreninin derinliğiyle, MicroProse neredeyse Jedi Knight gibi bir oyun yapabilirdi. Bunun yerine, bilgisayar kullanıcılarının *Doom* için hazırladıkları *Aliens* veya *Star Wars* adlı ek bölümlerle bile kıyaslanamayacak saçma sapan bir şey çıkarmışlar. Gözü dönmüş bir Trek hayranıysanız, oyuna ayırdığınız paraları harcamak için daha kötü yollar da bulunuyor (*Starfleet Academy, Generations, Borg*...aslında *25th Anniversary* dışında hepsi). Ama bu oyun ortalama ile kötünün arasında. Elinde lisanslı ve son derece güçlü bir motor bulunan ünlü bir şirket için büyük bir ayıp.



Laser atışları, isabet ettikleri yerde bir süre kalıyor. İlk bakışta programdaki bir bug gibi görünüyor, ancak sonra saçma bir tasarım fikri olduğunu anlıyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

60%

ARTILAR: Birkaç düzgün silah ve ilginç bölüm bulunuyor.

EKSİLER: Bölüm tasarımı genelde vasat. Görsel olarak pek de ilgi çekici değil. Çok aceleye getirilmiş izlenimi veriyor.

SONUÇ: Berbat bir oyun değil, ama pek iyi de sayılmaz. Yalnızca Star Trek hayranları için ilgi çekici olabilir.

Rage of Mages

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Monolith **YAYINCI:** Monolith, (425) 739-1500, *www.lith.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; DirectX uyumlu ekran ve ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null Modem; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum 16 oyuncu

Roleplaying ile real-time strateji türünün pek de başarılı olmayan bu birlikteliği, türleri karıştırmanın her zaman işe yaramadığının canlı bir kanıtı.

Oyun türleri birbiriyle karıştırıldığı zaman, nasıl bir sonuç alınacağı önceden pek tahmin edilemez. Ancak geçtiğimiz birkaç sene içinde bazı türleri çok başarılı şekilde birleştirerek oldukça fazla gürültü koparan birçok oyunla karşılaştık. Mesela real-time strateji ile first-person shooter türlerinin birleşmesiyle *Battlezone* gibi "yeme de yanında yat" bir oyun ortaya çıkabildi. *You Don't Know* Jack serisinde ise TV yarışmalarından ve bunların sorularından yararlanılarak yine çok başarılı sonuçlar elde edilmişti.

Şimdi ise karşımızda *Rage of Mages* var. Bu oyun real-time strateji ile roleplaying türlerinin birleşmesiyle meydana çıkmış; ancak ne yazık ki sonuç hiç de iç açıcı değil. Yine de *Rage*'de kullanılan fikirler ve hatta oyunun genel işleyişi hakkında Monolith'e haksızlık yapmamak lazım. *Rage* çok sağlam ve iyi hazırlanmış bir oyun, grafikleri de oldukça güzel. Ancak sanırız hiç kimse bu iki türün birleşiminin böylesine tatsız bir sonuç vereceğini düşünememiş.

Rage of Mages'de, klasik roleplaying oyunlarının özelliklerinden bazıları bulunuyor. Kullanabileceğiniz karakter sınıfları sınırlı; ya büyücü ya da savaşçı olabiliyorsunuz (erkek veya kadın). Karakterlerinizin özellikleri arasında da Strength, Dexterity vs yerine Mind, Spirit, Body ve Agility gibi şeyler bulunuyor. Düşmanlarınız ise ogre'ler, goblin'ler, orc'lar, ejderhalar... Her zamanki şeyler işte.

İlk silahınızı (veya büyücüyseniz toprak, ateş, su veya hava seçenekleri arasından ilk uzmanlık alanınızı) belirledikten sonra oyuna başlıyorsunuz. Eğer *Command & Conquer* veya ona benzer binlerce oyundan birini oynadıysanız, arayüzü zaten biliyorsunuz demektir. Kahramanınıza tıklayın ve haritada gitmesini istediğiniz yeri belirleyin, düşmanlara saldırmak için onlara tıklayın vs. Bunlara ek olarak geri çekilme, bekleme, savunma ve kümelenme gibi bazı "özel davranışlar" da bulunuyor.

İlk göreviniz, oyunun merkezini oluşturacak olan Plagat adlı şehri bulmak. Her görevden sonra eşya alıp satabilmek, barda takılıp yeni görevler almak veya kahramanlarınızı eğiterek yeteneklerini geliştirmek için bu şehre uğruyorsunuz.

30 kadar görevden oluşan oyun boyunca, size yardımcı olmaları ve eşlik etmeleri için arkadaşlara ihtiyaç duyacaksınız. Ancak bunlar zaman zaman sorun oluyor çünkü bir görev sırasında sizin karakteriniz veya onun arkadaşlarından herhangi biri öldürülürse oyun bitiyor ve önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek ya da göreve baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Neyse ki ekibinizi güçlendirmek üzere Plagat'tan adam kiralamanız mümkün.

Zaman zaman kahramanlar ve NPC'ler kendi aralarında konuşarak konu akışına katkıda bulunuyorlar; ancak buralarda kullanılan sesler ve efektler gerçekten çok kötü. Karakterler arasındaki etkileşim çok zorlama ve otomatik olmuş. Biriyle konuşma seçeneği bulunmuyor ve konuşma olduğu zaman müdahale edemeden yalnızca izlemek zorunda kalıyorsunuz. İşte bu noktada karakterlerin etkileşimi açısından roleplaying'den eser kalmıyor; herhangi bir *Wing Commander* oyununda bile buradakinden daha fazla etkileşim vardır.

Savaş modeli, real-time strateji türü oyunlarda gayet uygun olsa da bir RPG'ye hiç mi hiç gitmemiş. İster büyücü olun, ister savaşçı, düşmanlarınıza hep aynı şekilde saldırıyorsunuz onlara tıklayıp adamlarınızın saldırmasını izleyerek. Büyücülerin sonsuz atış yapabilen uzun asaları var. Büyülerin çoğu zaten tanıdık (ateş topları, şimşekler, korunma büyüleri gibi); ama oyunun genel havası üzerindeki etkileri çok küçük. Yalnızca büyücüleri kullanıp etrafı ateş yağmuruna tutmak yoluyla bile savaşı kolayca kazanabiliyorsunuz (başka bir büyüyle uğraşmanıza gerek kalmıyor). Görevler ise *C&C*'de herkesin nefret ettiği o tek kişilik "bilmece" görevlerini andırıyor. Bu tür görevlerde bir üs kurmanıza bile gerek yok. 30 görevin de böyle olduğunu bir düşünsenize!

Multi-player oyun bile pek bir yenilik getirmiyor. Birden fazla kişiyle yapabileceğiniz tek şey oturup bu oyunun daha ne kadar iyi olabileceğini tartışmak. En azından benim fikrim böyle.

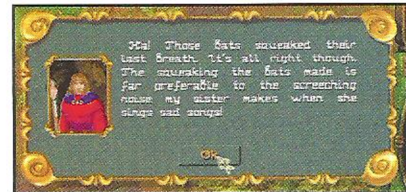
İster bir roleplaying oyunu arıyor olun, isterseniz hızlı bir strateji oyunu etrafta *Rage of Mages*'den daha iyi bir sürü oyun var. Şimdi izin verirseniz gidip bu vasat oyunu hard diskimden uçurmak için bir "uninstall büyüsü" yapacağım!



Bu hiç de heyecanlı bir savaş değil. Sizi tehdit eden düşmana tıklayın ve gerisini adamlarınıza bırakın. Aynen *C&C*'deki tanklar gibi.



İşte kılıçlar, zırhlar, iksirler ve el yazmaları alıp sattığınız dükkan. Ancak büyüler oyunda pek bir işe yaramıyor.



Ne yazık ki bu birkaç satırlık saçmalık, *Rage of Mages*'deki en "iyi" yazılardan biri.

PC GAMER SON KARAR

45%

ARTILAR: İyi grafikler; roleplaying ile stratejiyi birleştirmeye çalışmak ilginç bir fikir.

EKSİLER: Roleplaying duygusu yok; görevler çok sıkıcı; karakter etkileşimleri kötü ve savaş modu da başarısız.

SONUÇ: Piyasada bu rezaletten çok daha iyi RPG'ler ve RTS'ler bulmanız mümkün.

The Abyss

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Sound Source Interactive **YAYINCI:** Sound Source, (510) 204-8950, *www.soundsourceinteractive.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 90; 2X CD-ROM sürücüsü; 24MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 133; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

10 yıllık gibi görünen eski arayüzüne rağmen bu macera oyununun ilginizi çekecek birçok özelliği var.

Sound Source, şimdiye kadar yalnızca "edutainment" (eğlenceyle eğitimin birleşimi) ürünleri yaratmıştı. Şirketin büyük oyun pazarına sunduğu bu ilk oyun oldukça ilgi çekici. 2D pikselli grafikleri (yaklaşık olarak Castle Wolfenstein ile aynı ayarda oldukları söylenebilir) inceledikten ve klavyenin garip kontrolleriyle boğuştuktan sonra bu oyunun, James Cameron'ın 1989'da çıkan sualtı hikayesinden beri bir yayıncı beklediğini ve ancak şimdi bulabildiğini düşündüm (kutunun üzerinde James Cameron'ın adını görenler, Sound Source'un berbat bir oyunu Titanic'le bağlantı kurarak satmak istediğini düşünebilirler).

Sound Source tersini savunuyor. Bunun yerine artık raflardan çoktan kalkmış, eski sistemlerde bile oynanabilen sağlam bir aile oyunu ile karşımıza çıkıyor. Oyunu yapanlar, en son teknolojiyi bilmeyen (veya umursamayan) ve Voodoo kartlarını düşmanınıza zarar vermek için üzerine iğneler batırdığınız kartlar olarak bilen insanlar. Bunun sonucunda ortaya *The Abyss: Incident at Europa* çıkmış.

Hikaye, DeepCore takımının yarı saydam şirin yaratıkları (bunlara NTI: Non-Terrestrial Intellegences deniyor) keşfetmesinden altı sene sonrasını anlatıyor. Görünüşe göre bu melek gibi yaratıklar, Dünya'ya yerleşmeden önce Jüpiter'in su dolu uydusu Europa'da konaklamışlar; burada uzun zamandır uykuda olan ve bulaştığı bütün canlıları taş haline getiren bir yaşam formunu istemeden harekete geçirmişler.

Orijinal filmdeki Bud veya Lindsey Brigman rolünü üstlendiğiniz oyunda göreviniz; DeepCore'da olup bitenleri incelemek, denizaltınıza yeniden güç kazandırmak, orkide biçimindeki NTI Ark'ı araştırmak ve sonra bununla Europa'ya gitmek, burada da hastalığın kaynağını bulup kurutmak. Ancak çok dikkatli olun. Her köşenin arkasında kana susamış yaratıkları sizi bekliyor olabilir. Cameron'ın avukatlarının, bu oyunun ailelere yönelik olması ve vahşet içermemesi konusunda çok hassas olmaları nedeniyle elinize bir tüfek alıp bu yaratıkları parçalara ayıramıyorsunuz. Bunun yerine elinizdeki "dondurucu" silahla onları kısa bir süre için hareketsiz bırakıyor ve yanlarından geçip kaçıyorsunuz.



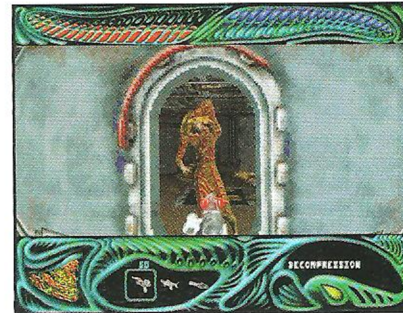
The Abyss'de, o melek gibi yaratıklar bile dönüşüm geçirerek korkunç canavarlar haline gelmişler.

Tamam, eğer piyasadaki bütün 3D kartlarının her özelliğini en ince ayrıntısına kadar bilen PC fanatiklerindenseniz, oyunun koca koca grafiklerine bir kez göz attıktan sonra mümkün olduğunca uzak durma kararı alacaksınız. Üstelik yalnızca klavyeyle yönetilebilen o arayüz de neyin nesi oluyor?

Yine de dişinizi sıkıp oyunu oynamaya başladığınız zaman, bunların altında eli yüzü düzgün bir oyunun yattığını çok geçmeden anlıyorsunuz. Evet, grafikler bloklar halinde ve dümdüz ama idare eder. Üstelik oyunun görünüşüne alıştıktan sonra oyunda inanılmaz bir atmosferin hakim olduğunu fark edeceksiniz. Labirentler oldukça zorlu, özellikle de NTI Ark'ın organik görünümlü koridorlarından oluşan bölümler sizi hayli zorlayacak. Sesler çok güzel ve yerinde kullanılmış; ayrıca müzik ve efektler de oyuna uygun bir şekilde oldukça ürkütücü olarak hazırlanmış. Bilmeceler abartılmamış, birçoğu orta zorlukta sayılabilir. Genel olarak bakıldığında The Abyss, oldukça eğlendirici bir G-sınıfı macera oyunu.

Oyunla birkaç gün uğraşan 12 yaşındaki oğlum bana şöyle dedi: "Çok güzel ve korkutucu bir oyun; ama yolumu bulmakta çok zorlanıyorum."

Bence çok haklı. Gerçekten bir aile oyunu olabilmesi için bir harita gerekliydi, yoksa deneyimsiz oyuncular kısa zamanda sıkılıp kaçabilirler. Bunun dışında, oyun hedeflediği işi yapıyor gibi görünüyor. En azından, orta derecede bir sistemi olanlara oynamaları için *Deer Hunter*'dan daha iyi bir şeyler sunuyor.



DeepCore'un koridorlarında dolaşırken silahınızı doldurmanıza yarayan delikleri gözden kaçırmamaya çalışın.

PC GAMER SON KARAR

68%

ARTILAR: Bütün ailenin zevkle oynayabileceği bir oyun. Pentium 75'te bile iyi çalışıyor.

EKSİLER: Özensiz hazırlanmış sayılabilecek grafikler ve arayüz, birçok kişiyi itebilir. Ayrıca oyun çok da orijinal değil.

SONUÇ: Rahatlatıcı derecede mütevazi ve düzgün bir macera oyunu.

Sentinel Returns

TÜRÜ: Puzzle/Strateji **ÜRETİCİ:** No Name Games **YAYINCI:** Psygnosis, (800) 438-7794, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Win95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 120MHz; 16MB RAM; 45MB hard- disk alanı; 1MB Super VGA ekran kartı; DirectSound uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 (3Dfx Voodoo-tabanlı hızlandırıcı ile) Pentium 200 (yalnızca yazılım ile); 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null modem; Modem 28.8; IPX; TCP/IP; Ücretsiz Internet Oyunu: Mplayer support planned; Maximum 4 oyuncu

Psygnosis'in 1985 yapımı *The Sentinel*'a yaptığı bu güncelleme, eski oyunculara nostaljik anlar yaşatacak; ancak eskisini bilmeyenler anlamakta biraz zorlanabilirler.



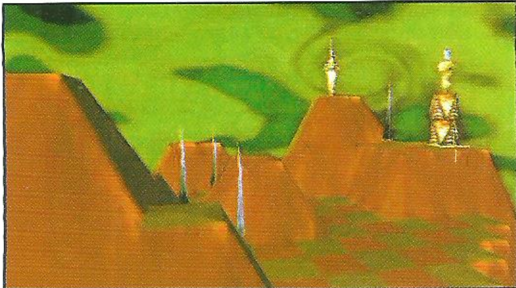
Sentinel Returns'de kullanılan kareli tahta sayesinde, belli bir yere bir nesne yerleştirip yerleştiremeyeceğinizi kolayca anlayabiliyorsunuz. Arayüzü ve basit tasarımı çözmek ise çocuk oyuncağı.

Klasik bilgisayar oyunlarını güncellemede genellikle iki değişik yöntem izlenir: "Oyunun oynanışını yaklaşık olarak aynı tutup üstüne olağanüstü grafikler yapıştırmak" ve "eskisiyle tek ortak yönü adı olan yepyeni bir oyun yaratmak."

Psygnosis ve No Name Games, 1985'in muhteşem oyunu *Sentinel*'ın devamı olan *Sentinel Returns* için ilk yöntemi tercih etmişler. Birçok oyuncunun geçmişe doğru çıkılan bu yolculuğun her saniyesinin tadını çıkaracağı belli, ancak bazıları oyunun içinde geçen tekrarların fazlalığından sıkılabilirler.

The Sentinel'ın neden bu kadar kısa sürede bu kadar popüler olduğunu anlamak hiç de zor değil. İki boyutlu ve soldan sağa doğru kayan bir ekranda hayatta kalmaya uğraşmak yerine *The Sentinel*, sizi doğrudan doğruya kendi gözlerinizin perspektifinden gördüğünüz bir dünyaya sokmuştu. Robotunuzun "kabuğu" içinden etrafı izleyerek bir dizi platform inşa etmeye çalışıyor ve bunlar üst üste dizildikçe, eskisinden çıkıp bir sonraki, daha iyi ve gelişmiş robota geçiyordunuz.

Amacınız, en tepede bulunan ve "emebileceği" enerji kaynakları (yani sizin yarattığınız robotlar ve onların kabukları) arayan *Sentinel*'ın seviyesine çıkabilmekti. Eğer siz içindeyken bir kabuğu "emseydi", herşeye baştan başlamanız gerekirdi; *Sentinel*'ın seviyesine çıkabilirseniz siz onun enerjisini emiyor ve bir sonraki bölüme geçiyordunuz.



Sentinel, yeni enerji kaynakları (buna sizin içinde bulunduğunuz robot da dahil!) aramak üzere Sentry'ler üretebiliyor.

İşleri daha da karıştıran bir faktör de, bu işleri yapabilmek için sizin de enerjiye sahip olmanızın gerekmesiydi; bunu da ancak geride bıraktığınız ve artık ihtiyacınız olmayan robotların enerjisini alarak veya Sentinel enerji emerken ortaya çıkardığı ağaçların enerjisinden faydalanarak sağlayabiliyordunuz. Ayrıca Sentinel, elde ettiği enerjiyle kendisiyle aynı işi yapan küçük Sentry'ler üretme yeteneğine de sahipti.

Robotunuzu daha kötü bir konuma getirebilen Meanıes adlı yeni düşmanın eklenmesinin dışında, *Sentinel Returns*'deki olaylar önceki oyundakilerin neredeyse aynısı. Grafikler canlandırılmış ve bir 3Dfx kartınız varsa çok güzel görünüyorlar. Ne yazık ki Direct3D desteği bulunmuyor, ayrıca yazılım modu da piksel piksel görünüyor ve hiç de güzel değil.

Ancak önemli olan tabii ki oynanış; ama şunu da söyleyelim, ufak tefek birkaç yenilik olaya bambaşka bir boyut getirebilirdi. Evet, haritalar değişiyor; evet, artık bölümlerin başlarında daha fazla Sentry ve Meanies bulunuyor, ama ilerledikçe yaşadığımız tek yenilik oyunun hızının artması. 600'den fazla bölüm olması (ancak yeterli enerjiniz birikirse bir anda 4 bölüm birden atlayabiliyorsunuz) nedeniyle, daha fazla haritanın ve düşmanın getirdiği çeşninin bazı oyuncuları o kadar da memnun etmeyeceği görülüyor.



Bir ağacın, kayanın veya robotun enerjisini alabilmek için hangi karede bulunduğunu görmeniz gerekiyor.

Tabii ki, çok kabul görmüş bir sürü oyun için de aynı şeyler söylenebilir ve oyunu kısa sürelerle oynarsanız çabuk sıkılmazsınız (üç kişiyle birlikte oynayıp *Sentinel*'ın gücünü emmeye çalıştığınız multi-player modu da oyunun tekrar tekrar oynanabilmesini sağlıyor). Kısacası şunu diyebiliriz: İlk oyun o kadar iyiydi ki, *Sentinel Returns* birçok oyuncuyu mutlu edecek. Ancak yapımcıların yalnızca grafikler ve ses üzerine yoğunlaşmaları ve oyunu canlandırmak için pek bir fikir üretememeleri kötü olmuş.

PC GAMER SON KARAR

76%

ARTILAR: Basit tasarımı ve arayüzü sayesinde her yaşa uygun.

EKSİLER: Oyundaki tekrarlar çok sıkıcı, ayrıca Direct3D desteğinin ve otomatik kaydetme özelliğinin olmaması çok can sıkıyor.

SONUÇ: Birçok oyuncu bu oyundan çok etkilenecek, geri kalanlar da "hepsi bu mu yani?" diye soracaklar.

Knights and Merchants

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Joymania **YAYINCI:** Interactive Magic, (888) 746-2442, *www.imagicgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 24MB RAM; 70MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/Null Modem; Modem: 28.8+; IPX; TCP/IP; Maximum 6 oyuncu; Ücretsiz Internet Servisi: *www.imagiconline.com*

Eğer bir sürü minicik insanı yönetmekten ve onlara istediklerinizi yaptıramadığınız için monitöre kafa atmaktan hoşlanıyorsanız, bu oyun tam size göre.

Tatil yaklaştıkça "köyde çalışan mini mini insanlar" türündeki oyunlar da birer birer ortalığa çıkıyor. *Settlers III* ve *Populous: The Beginning*'in henüz çıkmalarına rağmen *Knights and Merchants*, onlardan çok daha önce raflara dizilmişti. Aynen Settlers türünde olan *Knights and Merchants*'ta çok göze batan ya da onu diğerlerinden ayıracak pek bir özellik yok, tersine oyunu oldukça kötü etkileyen bazı şeyler var. Burada yaptığınız her şeyi, aynı türde önceden çıkmış daha iyi oyunlarda zaten yapmıştınız. Haritada çeşitli yapılar kuruyor ve köyünüze çeşitli hizmetleri götürmek için bunları yollarla birbirine bağlıyorsunuz. Bu binalarda çalışacak küçük küçük insanlar yaratıyor ve onlara savaşmaları için silah veriyorsunuz. Sonra da oturup hiçbirinin istediğiniz şeyleri yapmamasını izliyorsunuz.

Tasarımcılar alakasız bir hikaye yaratmak için çok uğraşmış olmalılar. Oyunda siz, orta çağdaki Captain of the Royal Guards rolünü üstleniyorsunuz. Krala olan bağlılığınızı göstermek için 20 farklı senaryodaki 20 bölgeyi ele geçirerek savaşın yakıp yıktığı krallığı tekrar kurmalısınız. Bölgeleri ele geçirmek, köy kurma ve savaşma yollarıyla mümkün olabiliyor. Ancak bunlardan ikisi de tatmin edici değil. Binaları kurma işi, yalnızca bağımlılıklar üzerine kurulmuş mantıklı bir zincir. Örneğin bir "armory" kurduğunuzda deri zırhlar ve tahta kalkanlar üretebiliyorsunuz. Bunu yapabilmek için de "tannery"den deri ve "sawmill"den tahta almanız gerekiyor. Tannery ise domuz çiftliğinden deri almak zorunda, çiftliğin ise buğdaya ihtiyacı var. Tahta ise "sawmill"den geliyor, bunun çalışması için de ahşap ustasına ihtiyaç var. Buraya kadar her şey yolunda: İnsanlar bu tür oyunlardan zaten bunu beklerler. Ancak hiçbir uyarı olmadan zincir kopuyor ve üretim kesiliveriyor. Bir de bakıyorsunuz bunun tek nedeni, ahşap ustasının yemeğe çıkmış olması (bu çok sık oluyor). Eğer dükkan kurmadıysanız (ki oyunun başlarında pek mümkün olmuyor), üretim aniden duruyor.



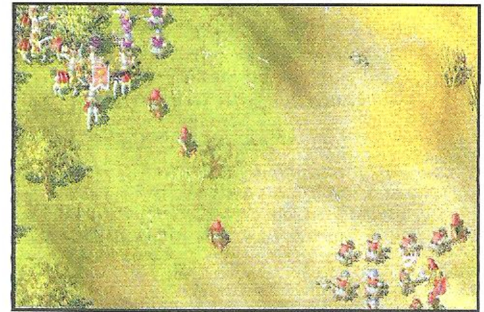
Arayüz ve grafikler oldukça etkili. Yer şekilleri yolunuzu tıkamaktan başka pek bir işe yaramasa da, kaldırımlı yollar kurmanız gerekiyor (ancak bu oldukça zaman alıyor).

Aslında öğle yemeği oyunda çok ciddi bir sorun. İşçiler ve askerler sürekli acıkıyorlar ve yemek istiyorlar. Düzgün bir yerleşim ile duran askerler, yemek molası verdiklerinde ortalığa dağılıyor ve saldırıya karşı çok korunmasız hale geliyorlar (tabii düşman tam anlamıyla saldırsaydı bu sorun daha bir ciddi olabilirdi). İşçilerin kontrolü de büyük bir sorun; çünkü aslında pek bir kontrolünüz yok. Üzerlerine tıklayabiliyorsunuz; ama yine de sizi dinlemiyorlar. İşçileri tek tek kontrol etmenin imkansızlığını onların işi yapacak kadar akıllı olmamalarıyla birleştirdiğiniz zaman bu tür oyunlarda kabus sayılacak bir sonuç çıkıyor: Yapmanız gereken tek şeyi (yani o küçük insancıkları kontrol etme işini) yapamıyorsunuz!



İşçileri kontrol etmeniz pek mümkün değil, siz bina kurmak için uğraşırken etrafta aptal aptal gezinip duruyorlar.

Askeri konular da aynı şekilde bayıcı. Birçok farklı tür askeri (okçular, süvariler, şövalyeler vs.) yetiştirip savaşa yollama imkanınız var. Neyse ki bu adamları kontrol edebiliyorsunuz, yine de yerleşimleri tek bir birim türü ile sınırlı. Ne yazık ki savaş alanında pek bir işe yaramıyorlar; çünkü kendilerini korumayı beceremiyor ve saldırıda öncülük edemiyorlar. Hiçbir görevde zafer için yapmanız gerekenlerin tam olarak anlatılmamasını da eklediğiniz zaman anlamsız bir bina kurma zinciri, etkileyicilikten uzak savaşlar ve kaybedilen saatlerle kalakalıyorsunuz. Ordunuzu kurup düşmana saldırmadıkça düşmanın da size saldırmadığı saçma yapay zeka (AI) yapısını da düşününce, birçok bakımdan çok zayıf bir oyunla karşı karşıya kalıyorsunuz. Köy kurmadaki birkaç ilginç nokta ve savaşla inşaatın başarılı sayılabilecek bir karışımına rağmen *Knights and Merchants*, pek iyi değil.



Askeri birliklerinizi türlerine göre gruplandırabiliyorsunuz. Bu durumda bu birliklerle saldırmak biraz güçleşiyor; ayrıca hiç de zeki değiller.

PC GAMER SON KARAR

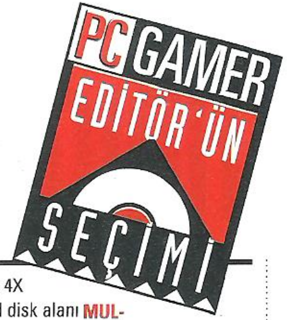
43%

ARTILAR: Bu türdeki her oyunu oynamak isteyen manyaklara yönelik; grafikler fena değil.

EKSİLER: Görev amaçları çok karmaşık; AI sallantıda; işçileri kontrol etmek imkansız!

SONUÇ: Bu oyundan çok daha iyileri var, bir o kadarı da piyasaya çıkmak üzere.

Links LS 1999



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Access Software **YAYINCI:** Access Software, (800) 793-8324, *www.accesssoftware.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 150; 32MB RAM; 109MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 208MB veya daha çok hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı PC'de 4 oyuncu; Modem: 28.8; Serial/Null Modem; IPX; TCP; Maksimum 8 oyuncu; Çoğaltılabilir; Ücretsiz Internet Servisi: *www.lstour.com*

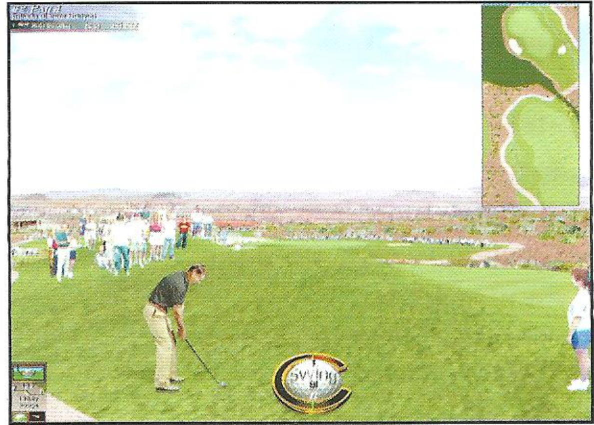
Links serisinin daha da geliştirilmiş olan bu en son üyesi, bu tür oyunlarda atılan yeni bir adımı sergiliyor.

L*inks LS* serisiyle yeni tanışanlar için bilinmesi gereken birşey var: *Links LS 1999*, PC'de oynayabileceğiniz en zevkli golf oyunudur, o kadar. Olağanüstü ve fotoğraf kalitesindeki grafikleri ile parkurun bütün ayrıntılarını görebiliyorsunuz. Fizik modeli son derece gerçekçi ve oyunda değiştirebileceğiniz özellikler çok çeşitli. Bütün bunlara bir de çok çok iyi bir PC gerektirmemesi özelliğini (tabii ki canavar PC'lere de hayır demiyor, böyle makinalarda 1800x1440 çözünürlüğe kadar çıkmak mümkün!) de eklediğinizde, görsel açıdan büyük beklentileri olanları bile memnun edecek bir birleşim ortaya çıkıyor.

Serinin hayranları için akla gelen tek soru ise zaten mükemmel olan *Links LS 98*'den terfi etmeye gerek olup olmadığı. Yanıt kesinlikle "evet", özellikle de Access'in terfiyi çok kolaylaştıran düşünüş tarzını göz önünde bulundurursanız. Yani aynı Windows'da olduğu gibi bir terfi sürümü var, oyuna zaten sahip olan oyuncular normal fiyatın yaklaşık yarısını ödeyerek terfi sürümüne sahip olabiliyorlar.

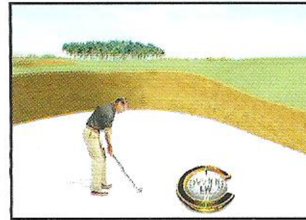
Peki elinize ne geçiyor? Birçok şey. En başta yepyeni ve çok güzel üç tane parkur (St. Andrews'taki Old Course, Entrada ve Bay Hill) ve geçen yılın oyunundaki Latrobe parkuru için sonbahar özellikleri içeren küçük bir güncelleme. Bu yeni parkurlarda da üç boyutlu nesneler var ve seyirciler de düşünülmüş (3D değil, ama yine de çok iyi görünüyor ve gerçekten de bir turnuvada mücadele ediyormuşsunuz hissini veriyorlar).

1999 oyunundaki yeni bir özellik de PowerStroke denen mouse hareketi. Uzun bir geliştirme sürecinden sonra Access, çok istenen bu özelliği *Links* serisinde ilk kez kullanmaya karar vermiş. Bu hareketi kullanmak çoğu zaman çok zevkli. Gerçek zamanda yapılan bir savuruş şekli değil (yani benim gözümde hemen değer kaybediyor), ama yarışmanın büyük kısmında bunu kullanacaksınız. Buradaki sorun, aşağı doğru savuruşunuzdaki temas noktasında tıklamanız gerekmesi. Birçok atış için bu işe yarasa da, kumdaki vuruşlar için aynı şey geçerli olmayabiliyor. İşarete tam olarak vuramazsanız, vuruşunuz kesinlikle çok kötü oluyor. Sanırım biraz daha çalışırsam ustalaşabilirim; ama bana göre biraz fazla acımasız bir vuruş şekli. İsterseniz bana geri kafalı deyin; ama PowerStroke yöntemini biraz denedikten sonra yine eski iki tıklamalı yönteme geri döndüm.



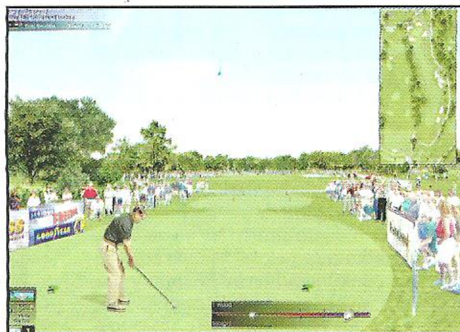
Topu yanlışlıkla insanlara doğru atarsanız, kalabalık bir anda dağılıyor. *Links 1999*'daki kalabalık, turnuvada oynuyormuş hissini çok başarılı bir şekilde yansıtıyor.

Arayüzdeki başka bir gelişme de, kumlara saplandığınız zaman kendini belli ediyor. Önceki versiyonlarda, kumda kalan toplarınızı çıkarmak normal toplardan çok da farklı olmazdı. Artık savurma göstergesinin alt kısmında yeni bir nokta var ve bu nokta topa düzgün olarak vurmanızı sağlıyor. Normal konum (yani saat altı konumu) artık kumun dışına fırlayıp gitmeniz anlamına geliyor. Bu sayede oyuna bambaşka bir tat eklenmiş, ancak artık topa, sağa veya sola doğru falso vermek imkansız. Bu tür tuzaklardan kurtulmakta yeni başlayanlar için kolaylık sağlasa da, eski Links hastaları sanırım bu eklemeyi gereksiz bulacaklar.



St.Andrews'daki çukurlarda başarılı olmak için kum vuruşlarının inceliklerini öğrenmeniz gerekecek.

Yapılan son büyük ekleme de Modes of Play editörü. Bununla puanlama sistemi, sopaların sayısı, parkur şartları ve aklınıza gelebilecek diğer koşullar üzerine kurulu farklı oyun türleri yaratmak için bu editörden yararlanıyorsunuz. Oyun, 25 tane farklı modla birlikte geliyor; siz de kendi modlarınızı yaratıp bunları Internet üzerinde paylaşabiliyorsunuz.



İki tıklamalı klasik yönteme ek olarak, üç tıklamalı bir gösterge ve mouse'u golf sopası gibi hareket ettirme esasına dayanan PowerStroke adlı özellik de gelmiş.

Online oyun da *LS 1999*'un önemli bir parçası. Bu iş için ayrılan bir Web sitesinde, rakipler buluşuyor ve turnuvalar düzenleniyor. Birkaç arkadaşınızla birlikte Internet üzerinde oynamak isterseniz, oyunla birlikte gelen IP adresi programını kullanmanız ve bir oyun başlatıp içine dalmanız yeterli. Bu online modların hepsi çok iyi tasarlanmış ve kullanımları çok kolay. Hatta mikrofonunuz varsa aranızda konuşmanızı sağlayan bir özellik bile var. Bu konuşmalardaki ses kalitesi tahminimden çok daha iyi çıktı; ancak bazı gecikme sorunları yaşadım.

Hala daha yalnızca yüzeysel olarak bakıyorum, *Links LS 1999*'u bilgisayardaki golf oyunlarında tek seçenek yapan daha birçok özellik var (geliştirilmiş fizik modeli ve vuruş türleri gibi). Üzüldüğümüz tek şey, parkur editörüne sahip olmak için bir yıl daha sabredip *Links LS 2000*'i beklemek zorunda oluşumuz.

PC GAMER SON KARAR

94%

ARTILAR: Grafikler; topun hareketleri; sınırsız oynayış; düzgün online özellikleri ve savurma yöntemleri.

EKSİLER: *Kumda oyunun değişmesi biraz garip; PowerStroke daha iyi olabilirdi.*

SONUÇ: PC'nizde golf oynuyormuş hissini uyandırmakta diğer bütün rakiplerinden daha başarılı bir oyun.

War Along the Mohawk

TÜRÜ: Roleplaying/Strateji **ÜRETİCİ:** Edward Grabowski Communications, Inc. **YAYINCI:** Empire Interactive, (415) 439-4854, *www.empire-us.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; 65MB hard disk alanı; , 16-bit renk gösterebilen 1MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial/null modem (28.8); IPX (4 oyuncu)/ TCP/IP (4 oyuncu)

Yarı tarihi bu hikayede, fantasy role-playing türü ile real-time strateji türü birleşiyor... Ve tahmin edin ne oluyor? İşe yarıyor!

Bu oyun beni çok şaşırttı. İlk bakışta Fransız ve Hint savaşlarını konu alan bir stratejik/taktik simülasyon gibi görünüyor. Ama oynamaya başladığınız zaman, çok geçmeden bunun savaş boyalarıyla süslenmiş bir fantasy RPG'ye daha çok benzediğini görüyorsunuz.

Tarihin bu dönemiyle ilgili gerçek bir stratejik/taktik savaş oyunu görmek için can attığımdan, en başta hayal kırıklığına uğramıştım. Ama oyunu oynamaya başladıktan kısa süre sonra beni alıp götürdü. Çok farklı bir oyun: Bazen saçma sapan, kendiyle dalga geçen, hatta aptalca bile olabiliyor. Tarihi açıdan gerçeğe tam uygunluk arayanlar bu oyunda pek bir şey bulamayacaklar, ancak gerçekten sıradışı ve heyecanlı bir şey isteyen oyuncular şaşırtıcı bir şekilde memnun kalabilirler.

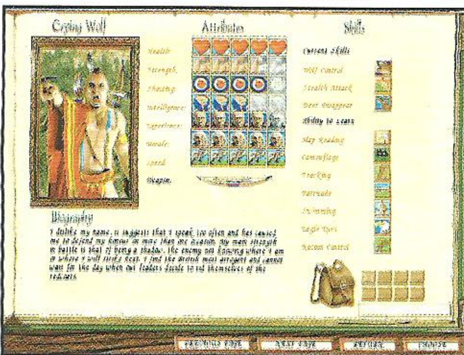
Silahlarda, malzemelerde ve çevrede belli bir tarihi çizgi yakalanmış, ancak bazı eşyalar oldukça mantıksız. Mesela oyunun bir yerinde, menzili ve hassaslığı normal bir tabancanın iki katı olan bir "gümüş tabanca" alıyorsunuz; oysa gerçekten gümüşten yapılmış bir tabanca iki üç atıştan sonra eriyip giderdi.

Yeni dünya kolonistlerinin ilk günlerindeki gibi, oyun sınır ormanlarıyla dolu ve görevler arasında ekibiniz kafasına göre gezip dolaşabiliyor, çeşitli bitkiler ve hayvan derileri topluyor ve bunları civar köylerde satarak, ilaç, aletler, silahlar gibi şeyler alıyor.



Kalenizde taramalılar varsa bile, düşman birlikleri bazen içeri sızabiliyorlar. Komutanın kulübesine ulaşmadan onları durdurmaya bakın, yoksa savaşı kaybedersiniz.

Araştırabileceğiniz birçok mağara da bulunuyor; aslında bunlar herhangi bir RPG'de hep karşımıza çıkan şeyler: Meşale bulun, lavlardan kaçının, kemirgenlerle uğraşın, gizli nesneleri veya hazineleri ortaya çıkarın. Kendinize bir ekip kurup (ister Fransız, ister İngiliz tarafında) gittikçe zorlaşan görevleri yerine getiriyorsunuz. Etkileşimde bulunabileceğiniz 40 kadar karakter var, bunlardan bazıları geçici bir süre için ekibinize katılabiliyorlar. Her birinin çeşitli özellikleri ve yetenekleri bulunuyor (mesela elinizden geldiğince çabuk tarafından bir tıp uzmanı bulmaya çalışın) ve çevredekileri bir dereceye kadar eğitebiliyorlar.



Aslen Amerikalı olan Crying Wolf çok iyi bir lider, ayrıca emrindeki İngiliz kökenli adamlar bile komutanlarının sözünden bir an olsun çıkmıyorlar.

Tahmin edebileceğiniz gibi, Hintliler daha mistik yeteneklere sahipler. Benim en sevdiğim "Disappointing Beaver" (bunu kafamdan uydurmadım!) adlı özellik; bunun sayesinde suda yüzerken düşman kuvvetleri tarafından görülmüyorsunuz. Ayrıca çevrede bulunan ayıları bir kereliğine askere dönüştürmenizi sağlayan "Bear Control" adlı özellik de düşmana oldukça sorun çıkarıyor.

Deneyim kazandıkça ve hazineler ele geçirdikçe, adamlarınız daha güçlü ve yetenekli hale geliyor (aynen tipik bir FRPG'de olduğu gibi) ve gizli görevler, kurtarma görevleri, pusular gibi işleri daha iyi beceriyorlar. Ayrıca vahşi hayata da daha rahatlıkla hükmedebiliyorlar.

Savaşlar real-time olarak yapılıyor ve bunları ilginç hale getirecek kadar taktik kontrol (askerlerin yerleşimi, bölgenin kullanılması, yaylım ateşi, kuşatma harekatları vs.) de bulunuyor. Hatta liderinizi Hintliler arasından bile seçebiliyorsunuz (burada Crying Wolf iyi bir seçim, çünkü biraz geliştiği zaman ok atma yeteneği bir Gattling silahına eşdeğer hale geliyor). Üstelik bütün oyun boyunca yeni askerler yetiştirerek, malzeme hatlarını açık tutarak ve taramalılarla donatarak kendi üssünüzü korumanız gerekmekte. Zaman zaman saldırıya uğruyorsunuz ve eğer yenilirseniz bütün kampanya bitiyor.

Oyunun arayüzünde zaman zaman beni sinir eden bazı sorunlar çıktıysa da, bu garip oyunun kendine has bir çekiciliği var. Ben gayet memnun kaldım. Ya seversiniz, ya da nefret edersiniz; ama en azından ortaya yeni bir şey çıkardıkları için tasarımcıları kutlamak lazım.

PC GAMER SON KARAR

78%

ARTILAR: Çok özgün ve rahatlatıcı bir oyun, ayrıca çok iddialı olmaması da güzel.

EKSİLER: Hiçbir şekilde ciddi bir Fransız-Hint savaşı simülasyonu olarak görülemez.

SONUÇ: Buna benzer bir oyun pek yok, onun için mümkünse almadan önce bir deneyin.

Yurtdışı eğitiminde HİT'in gücünü keşfedin!

AMERİKA:
UNIVERSITY OF COLORADO-DENVER
UNIVERSITY OF MISSOURI-ROLLA
UNIVERSITY OF NORTH ALABAMA-FLORENCE
UNIVERSITY OF WISCONSIN-PLATTEVILLE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-CHICO
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-NORTHRIDGE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-DOMINGUEZ HILLS
PEPPERDINE UNIVERSITY-MALIBU
PACE UNIVERSITY-NEW YORK
TROY STATE UNIVERSITY-MONTGOMERY-AL
JOHNSON & WALES UNIVERSITY
ST. JOHN FISHER COLLEGE
LONG ISLAND UNIVERSITY-NEW YORK
HAWAII PACIFIC UNIVERSITY-HONOLULU
UNIVERSITY OF FINDLAY-OHIO
FAIRLEIGH DICKINSON UNIVERSITY
BECKER COLLEGE
BERKELEY COLLEGE
MARYLHURST UNIVERSITY
FULTON MONTGOMERY COLLEGE
FOOTHILL COLLEGE
UNIVERSITY OF CALIFORNIA LOS ANGELES-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA BERKELEY-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA SAN DIEGO-EXTENSION
SAN DIEGO STATE UNIVERSITY-EXTENSION

İNGİLTERE:
UNIVERSITY OF HERTFORDSHIRE
RICHMOND UNIVERSITY
SOUTHAMPTON INSTITUE
NORD ANGLIA

KANADA:
DALHOUSIE UNIVERSITY NOVA SCOTIA
ST.MARY'S UNIVERSITY NOVA SCOTIA
TRENT UNIVERSITY ONTARIO
UNIVERSITY OF OTTAWA QUEBEC
UNIVERSITY OF REGINA SASKETCHWAN
UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA-VANCOUVER
MALASPINA COLLEGE-VANCOUVER ISLAND
COLUMBIA INTERNATIONAL COLLEGE

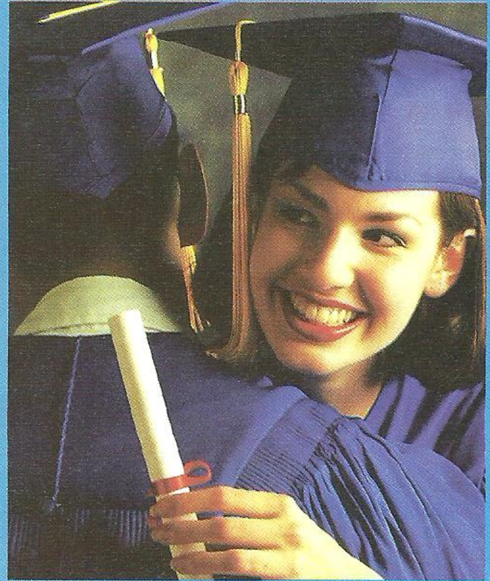
FRANSA:
IFAM-PARIS
ESLSCA-PARIS

İSPANYA:
ST.LOUIS UNIVERSITY-MADRID

İSVİÇRE:
BSIS-CENEVRE

AVUSTRALYA
GRIFFITH UNIVERSITY





HİT size, tümünün YÖK denklikleri bulunan yurtdışındaki seçkin özel ve devlet üniversitelerinde, istediğiniz dalda, lisans ve lisansüstü öğrenim görme imkanı sunuyor.

En uygun koşullar ve size en uygun üniversiteler, sertifika programları, dil okulları, yaz okulları ve staj imkanları.

Okulların açıkladığı resmi fiyatlar ve uygun taksitlerle (konaklama, yemek, sağlık sigortası, kitap ücretleri, gidiş dönüş uçak bileti dahil yıllık $9.000'dan başlayan fiyatlarla) Amerika, İngiltere, Kanada ve Avustralya'da...

ÜSTELİK HİT FARKI VE GÜVENCESİYLE



HİT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN ve DIŞ TİC. A.Ş.
Merkez: Büyükdere Cad. Hür Han No: 15/A Kat.4 Şişli / İstanbul
Tel: (0212)296 46 00 (pbx) Ankara: Tel: (0312)468 77 11
İzmir:Tel: (0232)463 57 46 Adana:Tel: (0322)459 53 06

Nefes almakta zorlanıp yeni donanım haberleri ve incelemeleri için krize girdiğinizde ancak bir ilaç derdinize deva olabilir...

Donanım

Yeni bir yıl daha geldi. Bakalım 1999 yılı, PC dünyasına neler getirecek... Voodoo3, yeni USB çevre birimleri, force feedback kontrol cihazları? Elbette ki hepsi. Ama şimdi biraz yavaşlayalım ve1999'in son güzellikerine bakalım.

Bu ay sizi 3D hızlandırıcı kartlara boğmamaya karar verdik. Zaten şu sıra piyasa biraz duruldu ve yeni 3D hızlandırıcı kart pek çıkmaz oldu. Yine de daha önceden söz verdiğimiz STB Velocity 4400'ü inceledik. Herhalde gelecek aylarda Riva TNT işlemcili yeni kartlar da inceleriz.

Aslına bakarsanız tüm bu 3D çılgınlığı bizi oldukça bunaltmıştı. Birbirinin aynısı olan bir dolu Voodoo2'yi kurcalayıp durduk. Ama oyunlar sadece görüntüden ibaret değil ki. İşin bir de ses ve kontrol yanı var. Bu yüzden bu ay bu iki konuya odaklandık.

Şimdi anlıyoruz ki bizim de buna ihtiyacımız varmış. Bu güzel aletleri karşımıza alıp biraz keyif yaptık ve kendimizi force feedback çılgınlığına kaptırdık. İki adet force feedback cihazımız var. Ayrıca Yamaha'nın uzman olduğu ses arenasında neler yapabildiğine ve Cambridge'in en son hoparlör sistemine baktık.

Geçen aydan söz verdiğimiz Aztech ses kartını da unutmadık. Gerçi incelemeye söz verdiğimiz model bu değildi; ama PCI 64-Q3D'nin ilginizi çekeceğinden eminiz. Aslında bu ayın bombası Philips Scuba! Her ne kadar bizi şaşırtacak kadar iyi değilse de, incelediğimiz ilk görüntü kaskı oldu. Elbette ilk gözağrıları asla unutulmaz.

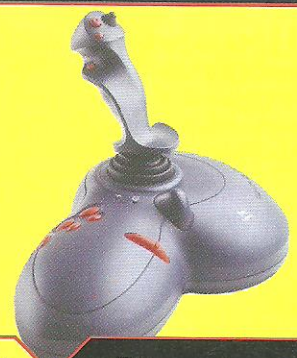
Ama hepsinden önce overclocking hakkında bilmeniz gerekenleri anlatacağız. Overclocking'in fayda ve zararları, kimler overclocking yapmalı, nasıl yapmalı? Böylece bu konuyu da bir sonuca bağlamış oluyoruz.

Sözü gereksiz yere daha fazla uzatmayalım. Çünkü bunların hepsi sadece bir sayfa uzağınızda.

Not: Geçen ay dizgideki bir hata sonucu Diamond Viper V550'nin künyesi yanlış verilmiş. V550'nin üreticisi Diamond Multimedia ve web adresi *www.diamondmm.com*. Ürünü ülkemize Karma Donanım ve Multimedia getiriyor. Son kullanıcı fiyatı ise 198$.

Microsoft Digital Sound System 80'in fiyatı 208$ olarak açıklandı.

İçindekiler









İlk İzlenimler

İncelemeler

Teknik Sorular ve Cevaplar

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (yeni adıyla *Maximum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve botMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

Overclock ve SiZ!

Bu riske değer mi? Donanım, bu ay işlemcinizi limitlerin ötesine itme konusunu yeniden ele alıyor. PC Gamer-Amerika Temmuz 1997'de PC'nizin işlemcisini overclock etme uygulamalarını ele almıştı ve overclock'un riskli bir işlem olduğuna kanaat getirmişti. Halen de öyle. Ama geçmiş 18 ay içersinde birçok şey değişti. Bu nedenle bu konuyu tekrar ele almakta yarar gördük.

Büyük olasılıkla, overclock hakkında bir şeyler duymuşsunuzdur. Duyduklarınız, ya paranızla alabileceğiniz daha fazla performans ya da pahalı bilgisayarınıza yapılabilecek en kötü şeydir. Eğer ki overclock hakkında bir şeyler duymuşsunuzdur herhalde (merak da ediyor olmalısınız, ki bu bir sağlık belirtisidir). Overclock, adından da anlaşılacağı gibi işlemcinizi, üretildiği saat hızından üst bir hızda çalıştırma işlemidir. P II 233'ü 266MHz hızında çalıştırmak buna iyi bir örnek olabilir.

Peki neden biri böyle bir şey yapmak ister? Cevabı çok basit; hemen her dakika oyunlar için gereken donanım gereksinimi artarken, bunu yapmak oldukça normal. Tabii donanıma yatıracağınız sınırsız miktarda paranız varsa durum değişir. En sık karşılaşılan durum, dünün çiçeği burnunda bilgisayarının bugün bir sürüngene dönüşmesidir. Bazı oyuncular, çaresiz bir şekilde overclock yaparak eskimeye yüz tutmuş bilgisayarlarını birazcık olsun hızlandırmak istiyorlar. Ama ne yazık ki overclock, işlemcide yüksek bir ısı yarattığından, işlemcilerine zarar verme riskini de artırıyor.

Intel'in işlemcileri, birçok durumda oldukça dayanıklıdır. Overclock ile ilgili web sitelerine bir göz atarsanız Pentium ve Pentium II'nin aşırı ısınmadan dolayı kalıcı zararlar gördüğü durumların minimal olduğunu fark edeceksiniz (*sysdoc.pair.com* adresindeki Tom's Hardware Guide'a bir göz atın). Intel ile yapılan hemen hemen tüm overclock'larda, sistem kilitlenmeleri yaşandığında saat hızını normale çevirmek sistemdeki tüm sorunları çözmektedir. Aynı durum AMD işlemcileri için de geçerli olmaktadır; fakat Cyrix işlemcisi kullanılan birçok test, ölümcül sonuçlar doğurmuştur. Hatta bu testlerde yalnızca Cyrix işlemci değil; anakart, hard disk ve hatta floppy sürücünün bile bu durumlarda zarar gördüğü durumlar az değildir.

Ama Intel işlemcilerinin ani bir erimeye meyilli olmaması demek, bu işlemcinin daha kademeli bir ölümden kaçabilmiş olması anlamına gelmemektedir. Bu katiller, elektromigrasyon ve elektronik sürüklenmedir ve yavaş bir biçimde etki ederek bozulmalar yaratabilirler. Elektronlar, zaman içerisinde bulunmak zorunda oldukları yerlerde dolaşmayı bırakabilirler ve bu da işlemciye tamir edilemez zararlar verir. Bunun meydana gelmesi yıllar alır ki zaten o zamana kadar işlemci, daha hızlı bir işlemci ile değiştirilir. Ama bu işlem ısı ile hızlanır, bu yüzden overclock yapmadan önce soğutma sistemininin kasaya yeterince hava sevketmesine dikkat edilmelidir. Yoksa tahmininizden çok daha kısa bir sürede sorunlarla karşılaşmaya başlayacağınızı unutmamalısınız.



İyi bir CPU fanına sahip olmak her zaman yeterli olmayabilir. Kasanıza daha büyük fanlar yerleştirmeyi deneyin.

■ Risk almaya değer mi? Donanım, işlemcinizi sınırların ötesine taşımanın anlamını ele alıyor.

Eğer hala Pentium sınıfı bir işlemciye sahipseniz overclock yapmak, aldığınız riske değmeyebilir. 166Mhz bir Pentium'u 200 veya 233Mhz hızında çalıştırmak, günümüzün güce susamış oyunları için pek fark yaratmaz ve işlemcinize zarar verdiğinize değmez. Eğer siz bu kategoride yer alıyorsanız sinekten yağ çıkarmaktansa paralarınızı biriktirip yeni bir anakart ve işlemci almanız yararınızadır.

Diyelim ki bir Pentium II'niz var ve ona zarar verme riskini kabul ettiniz. Nasıl overclock yapacaksınız? Bu sorunun cevabı oldukça basit. Sadece iki değişken ile oynamak size yeterli olacaktır. Bu değişkenler, bus hızı ve çarpan ayarıdır. Örneğin bir Pentium II 233Mhz, 3.5 çarpanı ile 66Mhz bus hızı (tam olarak 66.7) seçilerek yapılır; (66.7Mhz x 3.5 = 233Mhz): P II 450 içinse 4.5 ilen 100Mhz bus hızı kullanılmalıdır.

Bu durum ilginç bir soruyu da açığa çıkarıyor: 66Mhz için düşünülmüş bir CPU 100Mhz de çalışabilir mi? Bir çok durumda hayır! İşlemciyi fiziksel olarak değiştirmeden mümkün değil. Zaten biz de asla böyle bir şeyi denemenizi tavsiye etmeyiz. Ama Intel'in yeni işlemcisi Celeron A'ya baktığımızda overclock'un ne kadar da basit bir işlem olduğunu görüyoruz. Biz kendi çapımızda ufak bir test yaptık, elimizdeki parçaları kullanarak bir Celeron A yı 450Mhz de çalıştırdık ve sonuç oldukça etkileyiciydi.

Orijinal Sistem
Intel Pentium II 266Mhz işlemci
ABIT LX6 Anakart
96MB SDRAM

Yenilenmiş Sistem
Intel Celeron A300Mhz işlemci
ABIT BX6 Anakart
64MB PC100 SDRAM

Upgrade bize neye maloldu? Düşündüğünüzden aza. Maliyeti 300 $ ın altında tutmak istedik ve aldıklarımız sadece işlemci ve ana karttı. Orijinal sistemimizde zaten 96MB RAM (hafıza) vardı. Bunlardan biri 32MB DIMM, diğeri ise 64 MB DIMM idi ve her ikisi de 100MHZ'e uyumlu olarak üretilme-

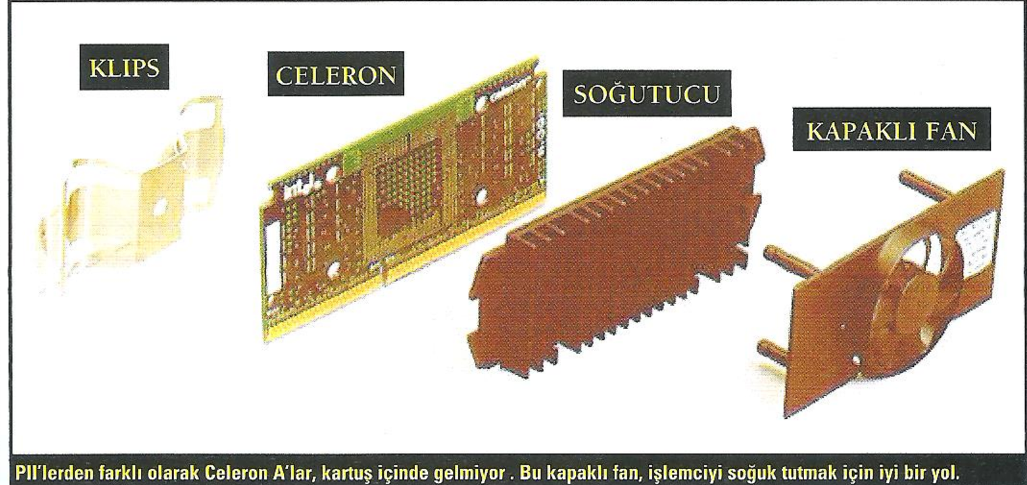
mişlerdi. 32 MB DIMM, 100 MHz'de çalışmazken 64 MB olan DIMM bir şekilde 100Mhz'de çalıştı. Bu kullandığımız hafızanın bir kısmını kaybetmemize yol açtı; ama karşılığında bayağı bir hız kazandık. Maalesef eski Ram'lerinizi 100Mhz'de çalıştıracaksınız diye bir şey yok. Emin olmanın tek yolu denemek.

Peki neden 233Mhz'den 300Mhz'e geçerek bu kadar ufak bir yenileme ile yetindik? Neden daha hızlı bir işlemci almadık? İster inanın, ister inanmayın 300Mhz Celeron A çipini 450Mhz'e kadar yükseltmek mümkün. Fakat bu çipi bu hızda çalıştırmak istiyorsanız 4.5 çarpanı ile sınırlısınız. Bunun nedeni de tüm diğer Pentium II işlemcileri gibi çarpanın kilitlenmiş olması. 333Mhz'lik bir Celeron, 500Mhz'e kadar yükseltilebilir; ama bu pek sağlıklı değildir. Bu nedenle 300Mhz'lik işlemci idealdir (Intel, işlemcilerin çarpanlarını kitlemelerini, yasal olmayan bir davranış ile yavaş Pentium işlemcilerini over-clock edip, yeni bir etiket ile yüksek karlara satan kötü niyetli satıcılardan korumak amaçlı yaptığını söylüyor).

Bu, overclock için bir limit getirse de 300Mhz'lik Celeron A eğer doğru türde bir ana kartınız varsa kilitlenmiş hali ile 300Mhz'den (4.5 x 66Mhz) 450Mhz'e (4.5 x 100Mhz) zorlanmadan çıkabilir.

CeleronA nedir ?

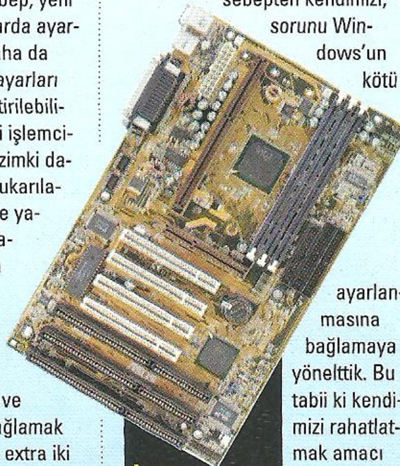
Celeron, inanılanın aksine içi sele zeytini ile doldurulmuş bir Pentium II değil, paket ve ikincil ön bellek dışında tamamıyla bir Pentium II'dir (Sıkça kullanılan bilgiler, işlemcinin ön belleğinde saklanır. Bu da ana hafızaya ulaşım sıklığını azaltır). Celeron A, Pentium II'nin sahip olduğu plastik koruma kabından yoksundur. Bunun yanı sıra Pentium II'ler, 512K ikincil ön belleğe sahipken Celeron'da bu 128K'dır. Pentium II'lerin 512K ikincil ön belleği, işlemci merkezinin yarı hızında çalışır. Örneğin 400Mhz' lik bir Pentium II'nin ikincil ön belleği 200Mhz'de çalışır. Celeron A'daki ikincil ön bellek ise daha az olmasının yarattığı açığı, ikincil ön belleği işlemcinin merkez hızı ile aynı hızda çalıştırarak kapatır. Böylelikle 450Mhz hızında çalıştırılan bir Celeron A'nın ön belleği de 450Mhz hızında çalışacaktır. Celeron A ile Pentium II arasındaki ön bellek farkı, ancak bazı programların kullanımında fark edilebilir (çoğunlukla iş istasyonlarında kullanılan programlarda); ama şimdiye dek bizim denediğimiz birçok oyun karşılaştırılabilir saat hızında çalıştırılan her iki makinada da hemen hemen eşit hızda çalıştı.



PII'lerden farklı olarak Celeron A'lar, kartuş içinde gelmiyor. Bu kapaklı fan, işlemciyi soğuk tutmak için iyi bir yol.

Biz, kendimiz için bir ABIT BX6 ana kart seçtik. Bu ana kartın diğerlerine olan üstünlüğü, jumper ayarı gerektirmiyor olması. Yani tüm çarpan ve bus hızını mini minnacık switch ve jumper'larla boğuşmadan yapabilirsiniz (overclock, ayrıca yeni bir ana kart almak için de yeterli bir sebep; yeni jumper ayarsız ana kartlarda ayarlamalar daha kolay ve daha da güvenilir). Işlemci voltaj ayarları da ayrıca yazılımla değiştirilebiliyor. Yeni Celeron A serisi işlemcilerde birçok durumda (bizimki dahil) voltajı 2.0'dan daha yukarılara çekmek gerekebilir. Ne yazık ki bu güç artışı aynı zamanda ısı artışı anlamına da gelir. Bu da elektromigrasyonu hızlandıran başlıca etkendir. Bununla başetmek ve yeterli soğumayı sağlamak amacıyla kasamıza extra iki fan daha yerleştirdik. Ama yine de voltajı yükselttiğimizden işlemci düşük voltaj ile yaşayacağından daha kısa bir süre yaşayacak.

Overclock edilmiş bir bilgisayarın kararlı çalışıp çalışmadığını test etmek zaman alan bir işlemdir. Celeron'u ilk kurduğumuzda sistemi 2.0 volt ile başlatmayı denedik. Sistem hafıza testlerini geçti; ama Windows 95'i yüklemeye başladıktan kısa bir süre sonra durdu. Bunun üzerine sistemi 2.10 volt ile başlattık ve Windows 95'i yüklemeyi başardık; fakat yükleme bitiminden birkaç saniye sonra bir 'illegal page fault' hata mesajı alarak sistemi tekrar başlatmaya zorlandık. Bu sefer sistemi 2.2 volt ile başlattık ve sistem sorunsuz çalıştı. Bir saat kadar kurcaladıktan sonra sistemi yeniden başlatmadan çözümlenmeyen rastlantısal sistem kitlenmeleri ile karşılaşmaya başladık. Isıyı çok fazla artıracağını düşündüğümüz için işlemciyi 2.3 voltta çalıştırmaya istekli değildik. Bu sebepten kendimizi, sorunu Windows'un kötü ayarlanmasına bağlamaya yöneltti. Bu tabii ki kendimizi rahatlatmak amacı ile düşünülmüştü. Hard diski sildik ve yeni bir Windows 98 yükledik; ama şansımıza kitlenmeler kesilmedi. Ve biz de sistemi 2.3 volt ile çalıştırmaya karar verdik. O günden bu yana sistem sıcak ama kararlı çalışıyor. Dergi basıma hazırlanırken Celeron A 450Mhz sistemimiz ile neredeyse bir ayımızı doldurmuş oluyoruz ve henüz tek bir sistem kitlenmesi yaşamadık.



Asus P2B, overclock için hiç de iyi bir seçim olmayacak. Kaçınılması gereken sorunlu ana kartlara güzel bir örnek

Peki performansı nasıl? Yeni Celeron A 450MHz'miz ne kadar hızlı? Eski Pentium 266Mhz'e oranla çok daha hızlı; ama gerçek bir Pentium II 450MHz kadar hızlı değil. Sonuçlarımız bize bir Pentium II 400Mhz ile başa baş gittiğimizi söylüyor. Ama aklınızda bulunsun, biz eski hafızayı ve EIDE hard diskini kullanıyoruz. Eğer ki bu iki parça da yenilenseydi performans PII 450MHz seviyesine yaklaşırdı. Sonuçta ne olursa olsun makinamızın son halinden memnunuz.

Celeron A 450Mhz çift Voodoo2, tazeleme hızları Vsync ayarları :

640 x 480 de 120Hz
800 x 600 da 85Hz
1024 x 768 de 75Hz

Quake II

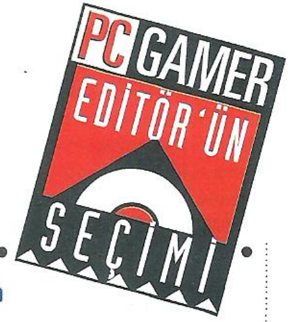
640 x 480 – 73.4
800 x 600 – 73.4
1024 x 768 – 68.3

Forsaken

640 x 480 – 119.31
800 x 600 – 74.93
1024 x 768 – 73.05

Bu sadece çalışan bir overclock örneği. Sizin sisteminizde farklılıklar olabilir; ama bu oldukça heyecan verici aşırı overclock deneyimi, herkesin kalkışması gereken bir macera değil. Biz overclock'u sadece yeterli bilgisayar bilgisi olanlara öneriyoruz. Size bir öğüt; eğer overclock sizi az da olsa endişelendiriyorsa yapmayın. Ve şunu da unutmayın ki, eğer işlemcinizi overclock ederseniz ve işlemci bozulursa garantiniz olduğunu iddia edemezsiniz. Cebinizden harcayarak yeni bir işlemci almak zorundasınız. Eski bilgisayarınız size yavaş görünebilir; ama en azından çalışır. Overclock işlemi esnasında sorunlarla karşılaşabilirsiniz, ama bunlar bir şekilde çözülebilir. Artık bu işlemin iyi ve kötü yanlarını biliyorsunuz. İyice düşünün ve öyle karar verin. Dikkatli davranın. Tamam mı ?

Wingman Force



Üretici Firma: Logitech
www.logitech.com

İthalatçı Firma: Mascom, (212) 212 13 66

Fiyatı: 225$ (TAHMİNİ SON KULLANICI FİYATI)

Logitech'in bu deprem etkisi yaratan sarsıcı yeni joystick'i, force feedback'i kendi rekabet ortamının bir adım ötesine götürüyor.

CH Products'ın Force FX'i ilk çıktığında o zamanlar için hayret vericiydi. Bu ilk force feedback joystick'in fiyatı çok yüksekti ve pek kaliteli değildi. Microsoft'un SideWinder Force Feedback Pro'sunun piyasaya çıkmasıyla da kısa sürede unutuldu. SideWinder kalitesiz değil, parlak görünümlü, kolay kavranabilir, çok yönlü programlanabilirdi ve iyi cilalanmıştı. Bütün bunların sayesinde, tüm zamanların en çok satan PC joysticklerinden biri oldu. Dönemi için oldukça iyiydi ama o günler geride kaldı. Çünkü artık Logitech WingMan Force var.

Wingman Force'u Türkiye'ye getiren Mascom, henüz cihazın ne zaman piyasada olacağını ya da ne kadara satılacağını kesin olarak açıklamadı. Ancak Ocak ayı içinde ve yaklaşık olarak 225 dolara satılacağını bildirdiler.

Bu noktayı geçtikten sonra incelemeye arabirimden başlayalım. Eski standart joystick portu burada kullanılmıyor. WingMan Force bir USB cihazı; ancak USB donanımları olmayan sistemler için seri port bağlantısı da mevcut. ATX anakartınız ve Windows 98 ya da Windows 95 OSR 2.1'iniz varsa USB'ye hazırsınız demektir. Gerçi Logitech'in resmi gereksinimleri USB desteği için Windows 98'in şart olduğunu söylüyor.

DirectX oyunları joystick'in ayarlarını DirectInput yoluyla alıyor. Ama ayarları biraz özelleştirmek istediğiniz durumlar için Logitech programlama yazılımının son sürümünü eklemiş. Bu önceki versiyonlarından oldukça farklı. Ama bir kez alıştınız mı çok iyi çalışıyor.

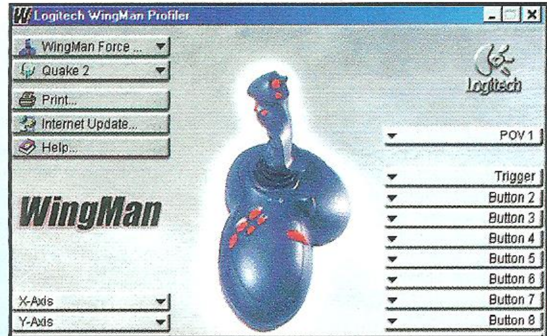
Eski oyunlar için Force, standart bir joystick gibi Windows 95 deki bir DOS penceresinde gayet doğal çalışıyor. Ancak saf Dos modunda çalışmıyor.


Bu şık, kavisli WingMan sapı, WingMan Force'la, yani şimdiye dek çıkmış en iyi force feedback joystick'iyle yeni bir yuva edindi.

Mükemmel şekilde yerleştirilen dört düğme ve bir tepe switch'iyle bezenen klasik ve şaşırtıcı derecede rahat Logitech, sapı bir karış genişliğindeki iri tabanın üzerinde yükseliyor. Ayak izi şeklindeki yatay genişleme her iki el içinde bir dolu yer sağlıyor. Sol eliniz rahat ve geniş bir alan üzerinde duruyor. Burada parmaklarınızın kolayca yetişebileceği dört düğme ve başparmağınızın altında bir throttle var. Throttle tekerleği mükemmel: Yeterli hassaslığı verecek kadar dönebiliyor; ancak gereğinden fazla değil. Ekseni boyunca tam olarak çevirebilmek için asla parmağınızı kaldırmak zorunda kalmıyorsunuz.

Tabii burada esas önemli olan joystick'in sağladığı force feedback etkisi. WingMan Force, Logitech'in bir kablo-çekme sistemi dediği sistemi kullanarak, öncüllerinin tangırdayan joystick'lerinden daha iyisini yapmış. Joystick birbirine dik kabloları çeken iki motor ile yönetiliyor. Bu daha düzgün, daha gerçekçi bir etki yaratıyor.

Force feedback etkisi geniş bir menzile sahip. WingMan Force, şiddetli darbelerden ince titreşimlere kadar her şeyi sağlıyor. Bu alet bir diyapazon gibi vızıldayabilir ya da sizi vahşice sarsabilir ve bu ikisi arasındaki her şeyi yapabilir.



Logitech'in WingMan Profiler'ının en son versiyonu, önceki örnekleri kadar kolayca çözülemiyor ama DirectInput sayesinde muhtemelen bu programa gerek kalmayacak.

WingMan Force kaçınılmaz olarak, Microsoft SideWinder Force Feedback Pro ile karşılaştırılacak. Bizce Logitech'in joystick'i her yönden galip; hem dehşetli force feedback yeterliliği hem de daha düşük fiyatıyla. Force'un özellikleri arasında tek kaybeden dümen (ya da bükme) ekseni.

Piyasada pek çok force feedback oyun var ve yenileri de gelecek. Bu yüzden, arada sırada uyuşmazlıklara yol açan, küçük de olsa bir API savaşının sürüp gittiğini belirtmeye değer. Yapısında force feedback kodu bulunan DirectX 5 veya 6 destekli oyunlar tüm önemli force feedback joystick'lerle uyuşabilir. Ama Microsoft'un joystick'inin tescilli bazı fonksiyonları ve Immersion'ın I-FORCE 2.0 standartına dayanan bazı fonksiyonlar WingMan Force tarafından desteklenmiyor. O kadar dert etmeyin; Logitech, web sitesinde uyumsuz olduğu oyunların bir listesini bulunduruyor. Bunların çoğu bir yaşında ya da daha eski oyunlar.

Logitech WingMan Force, tozlarını silkeleyerek dişlilere dayalı force feedback saplarını terk ediyor. Artık force feedback ulaşılmaz bir teknoloji değil; hemen elinizin altında.

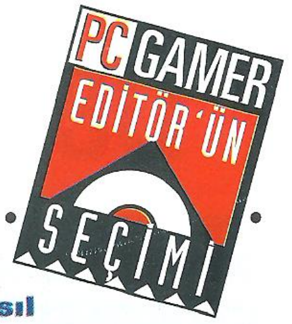
PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Force feedback'i hissetmenizi sağlayan inanılmaz bir aslına uygunluk; klasik Logitech pazardaki en rahat sap.

EKSİLER: Çok geniş taban, masa üstünde bir ton yer kaplıyor; birkaç uyumsuzluk.

SONUÇ: WingMan Force, force feedback'i harika bir hileden, istenen bir özelliğe çeviriyor. Bir gün Türkiye'ye gelirse kaçırmamanız gerekiyor.

STB Velocity 4400



Üretici Firma: STB
www.STB.com

İthalatçı Firma: Ölçsan, (212) 280 97 61

Fiyatı: 209$

STB bir RIVA TNT kart çıkarttı. Ancak bakalım rekabet içinde nasıl bir yer alacak.

Riva TNT nihayet geldi. Sanırım siz bu yazıyı okurken yarım düzineden fazla TNT kart, bilgisayarcınızda sizi bekliyor olacak. Geçen ay Diamond'ın TNT işlemcili Viper V550'sini incelemiş ve onu bayağı bir sevmiştik. Bu ay, geçen ay verdiğimiz sözü tutup STB'nin TNT kartların nasıl olması gerektiği konusundaki düşüncelerini alıyoruz. Kartımızın ismi Velocity 4400 ve o da bol renkli 3D rüyalarından yapılma.

RIVA TNT, NVIDIA'nın son kuşak işlemcisi ve o'nu el üstünde tuttuğumuzu kesinlikle saklamıyoruz. En başından beri "3Dfx'in Voodoo2'si karşısında yeni çipinizin nasıl bir yeri olacak?" sorusuna "biz piyasanın tamamen farklı bir yönüne hitap ediyoruz" cevabını vermeyen bir tek NVIDIA vardı. TNT sadece Voodoo2 ile taht için mücadele edebilmesi için değil, Voodoo2 ve tüm diğer rakiplerini geçmesi için tasarlandı. TNT'nin orijinal sistem özellikleri, saniyede 250 milyon piksel dolum oranı ile saniyede 8 milyon üçgen yaratırken 125MHz'de çalışacağı şeklindeydi. Ancak belirtildiğine göre, bir son dakika değişikliği ile NVIDIA çipi .25 mikron yerine .35 mikron üretmeye karar verdi. Bu yüzden TNT 90MHz'e düştü, saniyede 6 milyon üçgen yaratabiliyor ve saniyedeki dolum oranıysa 180 milyon piksel. NVIDIA sistem özelliklerindeki bu düşüşün performansı çok az etkileyeceğini söylüyor. Ancak 1999 ortalarında çip .25 mikrona düşürülünceye kadar bunu bilemeyeceğiz. Yine de şu anki düşük hızına rağmen TNT, Voodoo2 diyarları için çok fazla bir işlemci.

Rakamlar bir yana TNT, onu 3Dfx'in bugüne kadar ürettiği her şeyden öteye taşıyan kimi özelliklere sahip. Öncelikle TNT bir 2D/3D birleşik çip. Yani makinanızda kaç tane boş PCI slot kaldığı hakkında tasalanmanıza gerek yok. "Bir slotta 2D kartım var, diğer ikisindeyse Voodoo2'lerim... Eeee, peki PCI ses kartımı nereye takıcam, network kartı nereye girecek?" Bazen hangi kartınızı dışarda bırakmak zorunda kalacağınıza karar vermek zorunda kalırsınız. Bu herkesin başına bir gün gelebilir ve inanın hiç hoş değildir.

V4400'ün PCI versiyonu bu iki karttan daha geniş olanı.

Birleşik bir kart olmasının yanı sıra TNT, ayrıca bir AGP 2X çipi (Ancak PCI slotta çalışabilecek şekilde de konfigüre edilebiliyor). Bugünün oyunlarından çok azı AGP2X'in extra veriyolu ve gelişmiş doku depolama kapasitesinden yararlansa da, geleceğin oyunları elbette bunlara sahip olacak. İşin gerçeği uzun süre merakla beklediğimiz "Jurassic Park" oyunu *Trespasser*, sistem gereksinimleri arasında, en iyi sonuç için bir AGP 2X ekran kartı tavsiye ediyor. Bu böyle bir mesajı ilk görüşümüz. TNT ayrıca 3D objeleri 24 ve 32-bit gerçek renkte render edebiliyor. Bu gerçek renkteki render'ları bir kez gördünüzmü ancak 16-bit renk derinliğinde render yapabilen Voodoo2 hızlandırıcılı oyunlar sizi sıkabilir. Ayrıca Voodoo2 dışında çift dokulama yapabilen tek kart TNT. Bugün için *Quake II* motoruna sahip oyunların çoğu bu özelliği kullanıyor.

Kısacası TNT gerçekten oyuncuların gerçekleşen bir rüyası ve STB, V4400 ile bu rüyayı yaşamamızı sağlıyor. Her ne kadar STB kartın PCI versiyonunu da üretse de çoğu oyuncu AGP versiyonunu edinmek isteyecektir. Çünkü TNT tıpkı Voodoo2 gibi PentiumII işlemciler düşünülerek üretildi. Kart Pentium sınıfı sistemlerde de gayet hızlı çalışacaktır ama bizim PII 266MHz test sistemimizde elde ettiğimiz değerleri beklemeyin. Ek olarak AGP olmadan TNT biraz kırpılmış kalıyor. Çünkü pek çok gelişmiş özelliğinden yararlanamıyor ve ancak 66MHz'lik PCI veriyolunu kullanamıyor. Her ne kadar bizim şu anki testimiz bunu göstermese de AGP ile PCI arasındaki fark gelecek yıllarda daha açık olabilir. Hem AGP hem de PCI V4400 TV çıkışına ve *Forsaken*'ın full versiyonuyla birlikte geliyor. V4400 bir hata dışında neredeyse kusursuz bir kart: Zaman zaman bir 3D programından çıkışta kendimizi titreyen bir Windows Masaüstü'ne bakarken buluyoruz. Bu ekran tazeleme frekansı çok düşük tutulduğu zamanki titreşime benzemiyor; daha önce görmediğimiz bir bozulma. STB'nin web sitesinden en son sürücüleri yükledik ve sorun azaldı. Eğer sizde V4400'e paranızı yatırmaya niyetliyseniz bu işi yapmayı unutmayın.

Tümüne bakıldığında V4400 ve Viper V550 burun buruna geldi. Ancak sadece S-Video çıkışına değil, kompozit TV çıkışına da sahip iyi bir TNT kart arıyorsanız STB tercihiniz olmalı.

bootMark'lar

BOOTMARK	AGP	PCI
X (DIRECT 3D PERFORMANSI)	640x480: 95.09fps 800x600: 81.36fps 1024x768: 63.48fps	640x480: 94.31fps 800x600: 80.43fps 1024x768: 63.23fps
Forsaken (DIRECT 3D PERFORMANSI)	640x480: 105.20fps 800x600: 90.12fps 1024x768: 65.04fps	640x480: 103.67fps 800x600: 89.55fps 1024x768: 64.66fps
Quake II (*QUAKE II* PERFORMANSI)	640x480: 51.3fps 800x600: 49.0fps 1024x768: 37.5fps	640x480: 45.7fps 800x600: 44.7fps 1024x768: 32.3fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 57.3fps 640x480: 25.1fps	320x200: 57.2fps 640x480: 24.8fps
Duke Nukem 3D (DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 61fps 800x600 : 41fps	640x480: 62fps 800x600 : 41fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	126	126

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: RIVA TNT tabanlı; fantastik görüntü; yüksek hız; TV çıkışları.

EKSİLER: Bütçesine özen gösterenlere biraz pahalı gelebilir; çekici olmayan oyun paketi.

SONUÇ: STB Velocity 4400 her geçen gün büyüyen RIVA TNT tabanlı kartlar ailesine hoş bir ek. Onu isterseniz bir Voodoo2 ile eşleyin isterseniz eşlemeyin. V4400 tek başına kullanılabilecek kadar hızlı.

Desktop Theater 5.1

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretici Firma: Cambridge SoundWorks
www.hifi.com

İthalatçı Firma: Multimedya, (212) 212 98 50
Empa, (212) 599 30 50

Fiyatı: 369$

Cambridge'in son harikası, surround-sound çok yönlülüğünü düşük fiyatlı bir sistemle sağlıyor.

Cambridge SoundWorks'ün en yeni hoparlör sisteminin bir sırrı var, ama bunu hemen açıklamayacağız. Önce gerçekleri ortaya koyalım:

Desktop Theater 5.1, her şeyden önce size, PC'nizde oynayan DVD filmleri tamamlamak için gerçek altı kanallı Dolby Digital surround sound vermek için tasarlandı. Bu, bir merkezi hoparlörü, biri sol önde, biri sağ önde, biri sol arkada ve biri sağ arkada olmak üzere dört hoparlörü ve küçük bir subwoofer'ıyla tam bir sistem. Bir decoder/kontrol birimi, birbirinden ayrı altı amfisiyle merkezi hoparlör ve subwoofer'a 15 watt ve yan hoparlörlerin her birine 5 watt yolluyor.

Desktop Theater'ı kurmak, kullanma kılavuzunun sırrına ermeden de yapabileceğiniz kadar basit. Hoparlörleri istediğiniz yere yerleştirin, her hoparlör kablosunun jakını etiketlerle açıkça gösterilen amfi biriminin arkasına takın, ses kartınızın hoparlör çıkışlarıyla bunların kendilerine ait jaklarını bağlayın (iki tane var, dört hoparlörü destekleyen Sound Blaster Live! ve Diamond Monster Sound MX200 ses kartlarında olduğu gibi), MPEG-2 decoder kartınızın S/PDIF çıkışını amplifikatörün dijital audio girişine takın, ardından da amfiyi fişe takıp açın. Pek çok surround sound alıcısı gibi, bu amfi de her bir hoparlöre, sırayla test sesi gönderen bir ses jeneratörü taşıyor. Bu size hoparlörlerin bağlantısının doğruluğu ve düzeylerinin istediğiniz ayarda olması konusunda yardımcı oluyor. Öndeki kontrol düğmeleri center, surround ve subwoofer düzeylerini değiştirmenizi ve tüm volümü ayarlamanızı sağlıyor. DVD-ROM sürücünüzle, Dolby Digital 5.1 soundtrack'i olan bir film oynatın, Desktop Theater bunu tanıyacak ve doğru modda çalıştıracaktır.

Bu sistem ayrıca, bazı oyunlarda ve hatta bir avuç DVD filminde bulunan eski, dört kanallı Dolby Surround formatını kullanan sesleri de, bir Dolby Pro Logic alıcının yaptığı gibi, otomatik olarak buluyor ve çözüyor; bu durumda sol ve sağ ön kanallar, merkez kanal ve tek bir surround kanal, her iki arka hoparlöre de gidiyor. Son olarak, üç analog playback modu, standart stereo ve mono sinyallere simule edilmiş surround efektleri veriyor. "Music" ayarı, stereo müzik ya da oyun sesleri ile beş hoparlörlü surround efekti yaratmaya yarıyor. "Movie" modu, konuşmaları ve diğer merkezi sesleri, merkezi hoparlöre ve geriye kalan sesleri dört yan hoparlöre göndererek, stereo filmlerde kullanılmak üzere sanal bir Dolby Surround efekti üretiyor. Ve "Stereo/Four Point Mode", normal stereo sesler ve A3D, Directsound3D gibi dört hoparlörlü pozisyonel sesler için kullanılıyor. Bu modda sistemden, Cambridge'in PCWorks Four Point Surround sistemi gibi çalışıyor ve ender zayıflıklarından birisini gösteriyor: Daha büyük ve güçlü olan merkezi hoparlör sistem çıkarılınca, sistem orta frekanstaki seslerinin çoğunu kaybediyor ve sesi önceki haline göre biraz düdük gibi kalıyor. Yine de Dolby Digital, Dolby Pro Logic ve üç işlem moduyla Desktop Theater'a yolladığınız her çeşit ses sinyalinin daha büyük ve daha iyi geri döneceğini rahatça söyleyebiliriz.

Ses kalitesi genelde çok iyi. Desktop Theater, güç ve frekans menzili bakımından Cambridge'in SoundWorks ya da MicroWorks sistemleriyle yarışamaz; ama PCWorks ve FourPoint Surround'u, merkezi hoparlörü kullanarak alt ediyor. Ve eğer PC'nizde DVD filmleri izliyorsanız, sistemin gerçek Dolby Digital surround sound'u, kullanageldiğiniz herhangi bir standart PC hoparlörüne toz yutturacaktır.

Bize Desktop Theater'ın sırrını veren şeye gelince; bir apartman ya da yurt odasında veya sesle doldurabileceğiniz küçük bir alanın olduğu her yerde ya da keyfinizi kaçıran dırdırcı komşularınız varsa "Desktop" kısmını unutabilirsiniz. Eğer kemikleri zangırdatan bir güce ihtiyacınız yoksa bu düzenek bir home theater sistemi olarak rahatça sunulabilir. Ve DVD-ROM sürücünüzün video çıkışını bir TV'ye bağlamak için zaten MPEG-2 decoder'ınızı kullanıyorsanız, işi yarılamışsınız demektir. Sistemin gücü size bu uygulama için yetersiz gibi geliyorsa, stereo TV'nizdeki her bir kanalın muhtemelen sadece 5 ila 10 watt'a sahip olduğunu hatırlayın. Buradaki ses yüksekliği sizin için yeterliyse, Desktop Theater da yetecektir. Bunu bir deneyin, kendinizi hoparlörleri bilgisayar masanıza koymakla, TV'nizin etrafına yerleştirmek arasında kalmış bulacaksınız. Sahip olmaya çalıştığınız Dolby Digital alıcı ve hoparlör sistemi maddi gücünüzü aşıyorsa (iyi bir düzenek rahatça 1500 doları geçebilir), Desktop Theater 5.1 gerçekten düşünebileceğiniz bir alternatif. Buna, DVD olayına girmenin kısa ve ucuz bir yolu olarak bakın. Eh, oyunlarda da harika olduğu bir gerçek.



Cambridge SoundWorks'ün Desktop Theater 5.1'i beş hoparlör, bir subwoofer ve PC'nize Dolby Digital ve Dolby Surround playback eklemek için bir decoder/amfi ile geliyor. Böylece nefis bir oyun ve film ziyafeti çekiyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oyunlar ve DVD filmler için çok iyi multi-speaker ses; hayret verici çok yönlülük; çok uygun fiyat.

EKSİLER: Dolby Digital sound için S/PDIF çıkışlı bir MPEG-2 decoder kartı gerekiyor; merkezi hoparlörü kullanmayan bir modda orta frekans zayıf.

SONUÇ: PC'nizdeki oyunlar ve filmler için en iyi multi-speaker çözümü.

Philips Scuba

Üretici Firma:	Philips Magnovox www.philips.com
İthalatçı Firma:	Onitron, (212) 220 37 99
Fiyatı:	550$ (SCUBA) 1190$ (INTERTRAX)

Scuba hepimizin rüyalarını süsleyen bir alet. Bakalım rüyalarımızı gerçekleştirip bizi oyun aleminin derinliklerine daldıracak mı?

Bu ilginç aleti tanıtmaya başlamadan önce bir uyarıda bulunmak istiyorum. Kime ait olduğunu hatırlayamadığım bir söz şöyle der: "Sanal alem telefonla konuşurken bulunduğunuz yerdir". Unutmamalısınız ki telefon ne kadar karşınızdakiyle yüz yüze olduğunuz hissini veriyorsa, bu cihaz da ancak o kadar oyunların içinde olduğunuz hissini verecektir. Her ne kadar Scuba'nın anlamı bu olsa da bu cihazı takıp oyunların içine dalmak, sanal alemin sırrına varmak gibi bir düşünceniz olmasın. Bu Scuba'nın kalitesindeki herhangi bir eksiklikten kaynaklanmıyor. Söz konusu durum görüntü başlıklarının ortak problemlerinden biri.

Philips'in Amerika ayağı olan Magnavox'un ürettiği Scuba'nın mantığı aslında oldukça basit. Başlık içinde oldukça küçük, ancak boyutuna göre oldukça yüksek çözünürlüğe sahip bir LCD ekran var. Bu ekranla gözünüz arasına optik bir sistem yerleştirilmiş. Bu sistem ekran gözünüze çok yakın olmasına rağmen görüntüyü şaşı görmemenizi sağlıyor. Scuba'nın LCD ekranı, standart PAL veya NTSC özelliklerinde geliyor ve az çok standart bir küçük ekran televizyon kalitesinde görüntü veriyor. Ayrıca başlık kulak hizasında olan, ancak kulakları kapamayan bir çift hoparlöre sahip. Bunun dışında üzerinde IPD, parlaklık ve kontrast ayarları bulunuyor.

Başlığı kullanabilmek için ekran veya TV kartınızın TV çıkış özelliği olması gerekiyor. Eğer buna sahip değilseniz 60$ civarındaki TV çıkış cihazlarından almalısınız. Ancak TV çıkışına sahip olduktan sonra Scuba'nın kurulumu çoçuk oyuncağı. Başlıkla birlikte gelen küçük bir kontrol kutusunu cihazınızın TV çıkışına, Scuba'yı da bu kontrol kutusuna takıyorsunuz. Ardından 9V'luk bir adaptör ile kontrol kutusunu fişe. Scuba'nın kullanımı bir televizyondan bile kolay.

Elbette bu teoride böyle. Scuba işler aksi gittiğinde en basit bir aletin kurulumunun bile ne denli zor olabileceğini gösterdi bize. Ancak bu aksiliklerin çoğu denediğimiz TV çıkışlarının kalitesizliğinden kaynaklandı. Anladığımız kadarıyla Scuba bu konuda biraz seçici. Bu yüzden TV çıkış cihazınızın kaliteli olmasına dikkat etmelisiniz.

Scuba'da en önemli konu, başlığı kafanıza nasıl taktığınız. Her ne kadar kullanım kılavuzunda kolayca takıp kayışlarınızı ayarlayabileceğiniz söylense de bu cidden çok zor. Ancak birinin yardımıyla kayış uzunluklarını bir kere ayarladınız mı, takıp çıkarmak, berenizi çıkarıp takmak kadar kolay. Ayrıca gözlük kullananlar da rahatça kullanabiliyor. Scuba'nın ergonomik tasarımı oldukça iyi. Çok ağır değil ve sadece yüzünüzün önkısmını kapattığından bunaltmıyor. Özellikle kulakları açık bırakması hem sizi sıkmamasına hem de isterseniz hoparlör sisteminizi kullanabilmenize olanak veriyor. Bu oldukça gerekli çünkü Scuba'nın ses sistemi yetersiz ve ancak başkalarını rahatsız etmemek istediğinizde kullanılabilirsiniz. Cihazı yorulmadan uzun süre başınızda tutabilirsiniz, ancak başta kalma süresini abartmak pek sağlıklı bir iş değil.

Scuba'nın gelmiş geçmiş en şık çevre birimlerinden biri olduğu kesin.

Başta da belirttiğimiz gibi bu sarsıcı bir deneyim değil. Çünkü görüntü başlıkları ve gözlükleri oldukça pahalı bir teknolojiye sahipler ve fiyatları çok yüksek. Bu yüzden bu cihazlar genelde teknik amaçlarla kullanılıyorlar ve Scuba gibi az çok ödenebilir bir fiyat ile evlerimize geldiklerinde görüntü kalitesinden çok şey yitiriyorlar. Açıkçası Scuba'nın görüntü kalitesi oyun oynamak için yeterince iyi ve net değil. Belki televizyon kullanan playstation oyuncuları için bu sorun olmayabilir. Ancak 800x600 çözünürlükteki bir monitöre 30cm mesafeden bakmaya alışmış biri için görüntü pek de iç açıcı sayılmaz. *Quake II* gibi bir first-person shooter' da, uzaktaki insanları seçmek oldukça zor; hatta menü yazılarını okumanız bile bazen problem olabiliyor.

Scuba ve son dönemde çıkan benzerleri, başınızın hareketini algılayan bir cihaza sahip değiller. Artık görüntü başlıkları bu cihazları başlıkla entegre etmiyor ve bunlar ayrı geliyor. Böylece isteyen sadece başlığı satın alabiliyor. Scuba ile birlikte ithal edilen hareket yakalama cihazı, force feedback teknolojileriyle tanıdığımız Immersion'ın InterTrax isimdeki sistemi. InterTrax sadece bir avuç içi büyüklüğünde ancak 1190$'lık fiyatıyla el yakıyor. Hareket yakalama konusunda çok hassas. Başınızın hareketini oldukça iyi yakalıyor ve bunu 250 Hz'lik yüksek tazeleme oranıyla bilgisayara yolluyor. Aslında performansına göre fiyatı yüksek değil. Çünkü InterTrax bu alandaki en hızlı ve hassas cihaz. Elbette bu teknolojilerin biraz eskimesi ve ev kullanıcıları arasında yaygınlaşması ile fiyatlar düşecek.

Scuba'nın iyi hazırlandığını ve çok iyi cilalandığını da söyleyebiliriz. Scuba'nın görünümü oldukça hoş ve modern. 'Görünümü boş ver' demeyin, çünkü sizi görüntü olarak pek açmayan bir başlıkla Ray Charles taklidi yapmak oldukça can sıkıcı bir iş. Tabii Scuba bu konuda ne denli başarılı olsa da onu aksesuar olarak ev dışında kullanmanızı önermiyoruz.

Sonuçta Scuba'nın vaktinin henüz gelmediğini ama çok yaklaştığını söyleyebiliriz. Scuba'nın optik ve ergonomik yapısı oldukça iyi. Tek ihtiyacı biraz daha çözünürlük ve daha düşük bir fiyat. O zamana dek daha ucuza alabileceğiniz bir 17" monitörün daha cazip olduğunu söyleyebilirim.

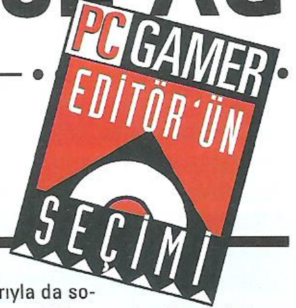
PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok iyi ergonomik tasarım; inanılmaz hareket yakalama.

EKSİLER: Düşük çözünürlük; yüksek fiyat; kötü ses kalitesi.

SONUÇ: Eğer para konusunda hiçbir kaygınız yoksa ve ilginizi çekiyorsa deneyebilirsiniz. Aksi takdirde büyük ekran iyi bir monitör çok daha cazip.

Yamaha WaveForce 192 XG



Üretici Firma:	Yamaha www.yamaha.com
İthalatçı Firma:	Sky, (212) 225 68 08
Fiyatı:	66$

WaveForce farklı bir ses kartı arayanlar için değerlendirilmesi gereken bir ürün.

Yamaha daha çok profesyonel müzik aletleri ile tanınır. Aslında firma çok uzun süredir PC Audio piyasasında. Üstelik, gerek ürün gerekse teknoloji olarak piyasanın en üretken firmalarından.

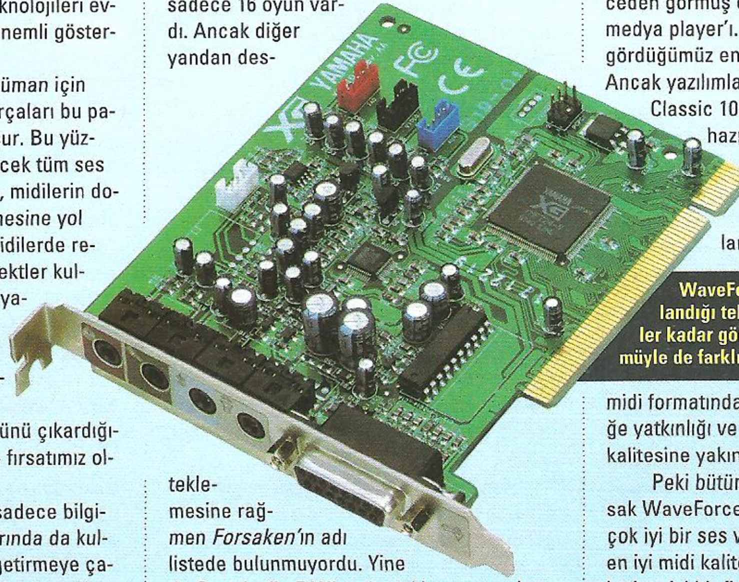
Yamaha 1000$ civarındaki profesyonel ses kartlarının yanında ev kullanıcıları için de ses kartları üretiyor ve profesyonel sistemler için geliştirdiği teknolojileri evlerimize de taşıyor. Bunun en önemli göstergesi XG midi teknolojisi.

Standart midiler her enstrüman için ses paletleri içerir ve müzik parçaları bu paletleri kullanan notalardan oluşur. Bu yüzden müzik aletleri ile yapılabilecek tüm ses efektlerinden yoksundurlar. Bu, midilerin doğal olmayan dijital sesler üretmesine yol açıyordu. Ancak WaveForce midilerde reverb, chorous, variation gibi efektler kullanarak çok daha doğal sesler yaratıyor. WaveForce'un bunu yapabilmesini sağlayan Yamaha'nın Soft Synthesizer sürücüleri. Biz bu yazıyı hazırlarken Yamaha'nın S-YXG100 sürücüsünü çıkardığını haber aldık. Ancak inceleme fırsatımız olmadı.

Yamaha XG teknolojisini sadece bilgisayarlarda değil synthesizer'larında da kullanıyor ve bunu standart hale getirmeye çalışıyor. Müziğe meraklı olan ve keyboard'unu bilgisayarıyla birlikte kullananlar için WaveForce'un pek çok avantajı var.

Ancak bu midi teknolojileri ne kadar ilerlerse ilerlesin, notalarla ifade edilemeyen insan, araba sesi gibi sesleri veremiyorlar. Bu yüzden oyunlar içinde kullanımı çok sınırlı. Geçen yıl öne çıkan oyunlar içinde midi kullanan bir tek *Final Fantasy VII* vardı. Bu yüzden olsa gerek, Yamaha kartla birlikte *FFVII*'nin demosunu da veriyor. *FFVII*'yi WaveForce ile oynadığımızda gerçekten seslerin çok fark ettiğini gördük. Yine de midilerin oyunlarda neredeyse hiç kullanılmıyor olması, sadece müzik dinleme amaçlı olmasına yol açıyor. Ama Yamaha oyuncuları unutmamış ve WaveForce'da Sensaura 3D pozisyonel ses standartını kullanmış.

Sensaura mantık olarak A3D'ye çok benzer. İki hoparlör de ses düzeyinde oynama yaparak 3D ses üretiyor. Onu *Forsaken* ile denedik. Sadece iki hoparlörü kullandığından ve yalnızca volüme dayalı oynamalar yapabildiğinden, EAX kadar başarılı bulmadık; ancak A3D'den aşağı kalır bir yanı yoktu. Aslında ses kalitesi olarak biz Sensaura'yı A3D'den daha başarılı bulduk, ancak bunda WaveForce'un ses kalitesinin yüksek olmasının etkisi de var. Sensaura'nın tek talihsizliği fazla desteklenmiyor olması. Yamaha'nın sitesinde desteklendiği belirtilen sadece 16 oyun vardı. Ancak diğer yandan desteklemesine rağmen *Forsaken*'in adı listede bulunmuyordu. Yine de Creative'in EAX'ını destekleyen oyunlar listesinin son olarak 60'a, Aureal'ın A3D'si için hazırlanan listeninse 80'e çıktığı düşünülürse, bu pek de hoş değil.



WaveForce kullandığı teknolojiler kadar görünümüyle de farklı bir kart.

Yamaha'nın kurulumu sorunsuz. Kartı taktıktan sonra bilgisayarı tekrar açınca bilgisayar hemen tanıdı ve bizden sürücüleri isteyerek, eski ses kartımızın yerine Yamaha'yı yerleştirdi. Daha sonra çok iyi hazırlanmış bir kurulum arayüzü ile S-YXG50 sürücülerini ve ek yazılımları kurduk. Bu kurulum arayüzünün başka bir özelliğiyse başarılı bir test programı ile kartın tüm özelliklerini size tanıtması. Sahip olduğunuz donanımın özelliklerini bilmek gerçekten önemli ve WaveForce bu konuda bu güne kadar gördüğümüz en başarılı örneklerden birisi.

Oyunlardaki kullanımı her ne kadar şüpheli olsa da WaveForce'un YMF724 adındaki işlemcisinin ses kalitesi konusunda herhangi bir sorunu olmadığı açık. Ayrıca kart DOS oyunlarıyla da sorunsuzca oynanabiliyor ve bugüne kadar gördüğümüz en küçük ses kartlarından biri.

WaveForce'un başarılı olduğu diğer bir nokta yazılım paketi. Kartın yanında *FFVII*' nin demosunun yanı sıra YSTATION 32, XGworks Lite, Classic 100, MID PLUG, Sound VQ, Yamaha Wave Editor TWE yazılımları ve S-YXG50 sürücülerinin 2.0 versiyonu geliyor. YSTATION 32 Yamaha'nın daha önceden görmüş olabileceğiniz yetenekli multimedya player'ı. XGworks ise bugüne kadar gördüğümüz en iyi midi editörlerinden biri. Ancak yazılımlar içinde en ilgi çekici olanı Classic 100. Macromedia Director ile hazırlanmış olan Classic 100, en ünlü klasik müzik eserlerinden oluşan 100 parçalık bir kolleksiyonu bir yandan çalarken, diğer yandan eser ve besteciyle ilgili bilgileri çok hoş görüntülerle birlikte sunuyor. Bu klasik parçaların tümü midi formatında ancak midi'nin klasik müziğe yatkınlığı ve XG teknolojisi sayesinde CD kalitesine yakın bir ses veriyor.

Peki bütün bu söylediklerimizi toparlarsak WaveForce bize ne sunuyor? Öncelikle çok iyi bir ses ve bugüne kadar gördüğümüz en iyi midi kalitesi. Ayrıca iyi bir yazılım paketi ve iyi bir fiyat. Ancak WaveForce'un tek eksiği oyun içindeki kullanımı. Bizim ona *PC Gamer* Editör'ün Seçimi ödülünü vermemizin sebebi ise gerçekten iyi hazırlanmış, sorunsuz ve özgün olması. Birbirinin kopyası olan ürünlerin piyasayı sardığı bu günlerde, WaveForce gibi benzeri olmayan ürünler görmek gerçekten çok hoş. Yine de 3D pozisyonel ses sizin için önemliyse, başka bir kart seçmelisiniz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek midi kalitesi; çok iyi program desteği; kaliteli ses; diğer kartlarda olmayan teknolojiler; uygun fiyat.

EKSİLER: Midi'nin oyunlara bir yararı yok; az desteklenen 3D pozisyonel ses.

SONUÇ: Eğer oyunların yanı sıra müzikle de uğraşıyorsanız WaveForce tam size göre. Ancak dört hoparlörü ve 3D ses merakı olanların başka bir kart araması gerekiyor.

Aztech PCI 64-Q3D

Üretici Firma:	Aztech Labs. www.aztech.com.sg
İthalatçı Firma:	Albim, (216) 349 89 70
Fiyatı:	19$

Aztech PCI 64-Q3D çok da iyi bir ses kartı değil. Ama durun! 19$'a bir PCI ses kartı mı? Bu gerçekten çok iyi bir teklif.

PCI ses kartları aslında çok yeni. Bu kartları ancak bu sene içinde görebildik. Bunun en önemli sebebi, ISA veriyolunun artık yavaş yavaş kullanımdan kalkıyor olması. Kısa bir süre içinde ISA'nın öncülü VESA ile aynı kaderi paylaşıp eski bir hatıraya dönüşmesini bekliyoruz.

PCI ses kartının en büyük avantajı aslında ISA veriyolunun bir dezavantajı. ISA veriyoluna takılı bir kart, işlemcinin dolayısıyla da tüm sistemin performansını düşürüyor. Bunun dışında PCI'ın daha yeni bir teknoloji olması onu daha avantajlı kılıyor. Daha hızlı veriyolu artık kartların 3D pozisyonel ses gibi daha zorlu işlere soyunmasını mümkün kılıyor. Ne var ki ilk PCI ses kartları, eski ISA modellere bir ek getirmemelerine rağmen oldukça pahalıydılar. Ancak bir sene içinde çok şey değişti ve Aztech PCI-Q3D ile PCI ses kartları 19$ sınırına kadar düştü.

Peki fiyatı bir yana bırakırsak PCI-Q3D, bize ne sunuyor? Öncelikle ses kalitesi hiç de kötü değil. Eğer büyük hoparlörleriniz yoksa ve kullandığınız mekan küçükse size yetebilirler. Ses kalitesi yalnızca 6 ay önce 40$ civarında satılan *SoundBlaster 16*'lardan açıkça daha iyi. Üstelik PCI-Q3D DOS oyunları desteği, Plug and Play ve DirectSound3D desteği gibi günümüz standartlarına da sahip. Açıkçası bu kadarı bile 20$'ın altındaki bir ses kartı için bize yeterdi. Ancak PCI-Q3D'nin DirectSound3D'nin yanı sıra bir 3D pozisyonel ses standartına daha destek verdiğini duymak bizi oldukça şaşırttı.

Bu, 3D pozisyonel ses standartı Q3D. Q3D, Qsound'a ait ve açıkçası hakkında çok fazla bilgiye sahip değiliz. Aztech'in söylediğine göre Q3D yalnızca ses yüksekliğini değil Doppler, Chorous ve Reverb efektlerini de 3D pozisyonel ses yaratmada kullanıyor. Bu, size SB Live! ve EAX'den tanıdık gelecektir. Ancak Q3D'yi destekleyen bir oyun bulamadığımızdan bunu deneyemedik. Bu noktada Q3D'nin bu özelliğe ne derece sahip olduğu veya ne kadar başarılı 3D ses sağladığını ancak Qsound'un hazırladığı bir demo sayesinde bilebiliyoruz.

Bu demo aslında her kartta bulunması gereken bir şey. Çok basit hazırlanmış bir 3D ortamda rahatça hareket edebiliyorsunuz. Bu ortama kimi durağan, kimi hareketli belirgin ses kaynakları yerleştirilmiş. Böylece 3D ses efektlerini gönlünüzce deneyebiliyorsunuz. Ancak demonun grafikleri oldukça kötü. Amaç bu olmasa bile insan iyi grafikler görmek istiyor.

Burada önceden belirtmem gereken ince bir nokta var. Üreticisi tarafından salt kartın özelliklerini tanıtmak için üretilmiş bir yazılımda elde edilen başarı oyunlarda da tekrarlanacak diye bir şey yok. Yani Q3D bu demoda kendi sahasında oynuyor. Ancak yine de diğer ses standartlarını yenemediği açık. Özellikle benzer bir metoda sahip olduğunu iddia ettiği EAX kadar başarılı olmadığı kesin. Açıkçası biz Q3D'nin Reverb efektini kullandığını pek hissedemedik. Q3D, A3D karşısında da pek avantajlı değil. Çünkü A3D'nin tersine Q3D seslere yükseklik veremiyor. Yani bir düşman ister tam karşınızda olsun, isterse iki kat yukarıdaki bir balkonda, silahının sesi hemen hemen aynı geliyor. Ancak seslere yükseklik verememesi, Q3D'nin iki boyutlu ses yarattığı anlamına gelmiyor. Üstelik iki hoparlörlü bir sistemde farklı yükseklikteki sesleri algılamanın ne denli mümkün olduğu da tartışmaya açık.

Tüm bunları bir yana bırakırsak Q3D'nin en büyük handikapı, oyun desteğinin bizim için belirsiz olması. Çünkü Q3D'yi destekleyen oyunların bir listesini bulamadık. Bugüne kadar rastladığımız oyunlar içinde Q3D desteği sunduğunu belirtir bir işaret taşıyan bir oyun da hatırlamıyoruz. Durum böyleyken Q3D'nin nedenli başarılı olduğunun bir önemi de kalmıyor. Bu durumda PCI-Q3D'nin DirectSound 3D desteği ile yetinmek zorundayız gibi gözüküyor. En azından onun oyun desteği sorunu yok.

Dediğimiz gibi Q3D desteği olmasaydı bile PCI-Q3D bizim için oldukça iyi bir fiyat performans oranı taşıyordu. Aslında desteklenmeyen bir 3D pozisyonel ses standartı yerine Aztech, daha iyi bir sunum ve Internet desteği sağlasaydı, bizi daha memnun ederdi. Aztech'in sitesinde PCI-Q3D ile ilgili olarak abartılı reklam ifadeleri dışında bir bilgiye rastlamak pek mümkün değil. PCI-Q3D'nin kutusu da oldukça boş. Kutudan çok küçük bir kullanma klavuzu ve hemen hemen boş bir CD dışında bir şey çıkmadı. Sürücüler ve Q3D dışında kartla birlikte gelen hiç bir yazılım yok. Üstelik PCI-Q3D sürücüleri kartınız için hiçbir gelişmiş özellik de sunmuyor. Bu nedenle fiyat farkı küçük olsa da biz size OEM versiyonunu tavsiye ederiz. Çünkü kutuya kartı koruyacak köpük veya karton destek gibi bir ek bile konmamış. Yani kutulu kartın OEM'den daha sağlam olduğunun herhangi bir garantisi yok.

PCI veriyolunu kullanan diğer ses kartları gibi PCI 64-Q3D de öncüllerine göre oldukça kısa.

Yine de herşeye rağmen PCI-Q3D, fiyatına göre çok iyi. Eğer ses sistemi sizin için çok büyük önem taşımıyosa ve monitörünüzün iki yanındaki sevimli hoparlörlerinizden memnunsanız PCI 64-Q3D, tam size göre. Yine de piyasada daha yüksek bir fiyata çok daha iyi ses kartları bulabileceğinizi söylememiz gerekiyor. Daha iyi bir ses kalitesi, 3D pozisyonel ses ve dört hoparlörlü bir sistem isteyenlerin tercihi, daha pahalı olan bu kartlardan biri olmalı. Elbette bunların fiyatını karşılayabildiğiniz sürece.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: PCI ses kartı; günümüz temel standartlarına sahip; çok ucuz.

EKSİLER: Q3D'nin ne kadar desteklendiği belli değil; çok küçük bir klavuz; hiçbir ek yazılım eklenmemiş.

SONUÇ: Aztech PCI 64-Q3D fiyatına göre oldukça iyi performans sağlıyor. PCI ses kartını ucuza mal etmek isteyenler için birebir.

SideWinder FF Wheel

Üretici Firma:	Microsoft www.microsoft.com
İthalatçı Firma:	Microsoft, (212) 258 59 98
Fiyatı:	188$

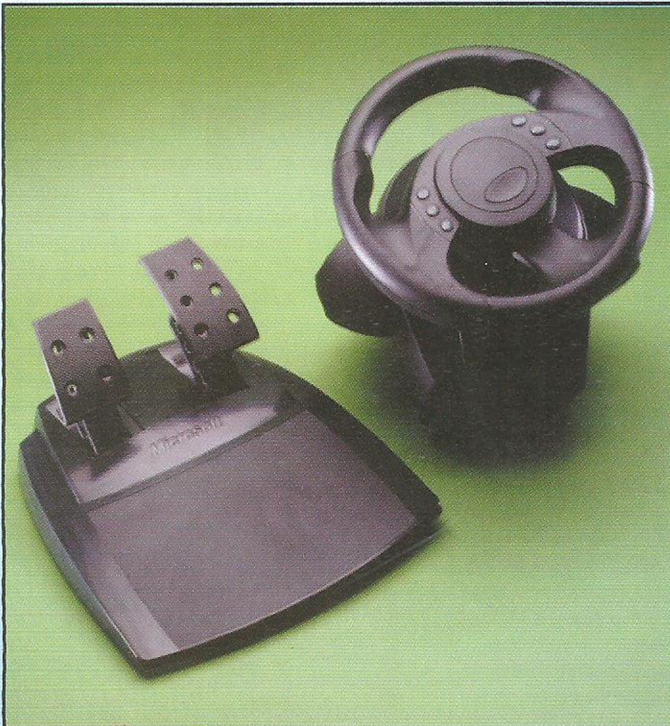
Büyük Birader en yeni force feedback kontrol aletiyle geri döndü. Şimdi salla, kıvır ve yuvarla zamanı!

Microsoft, son birkaç aydır piyasaya PC için çevre birimleri sürüyordu. Geçen aylarda en yeni SideWinder gamepad'ı olan Free Style Pro'ya ve MDSS80 dijital hoparlörüne bir göz attık. Bu sayımızda ise SideWinder serisinin ilk direksiyonu olan ve uzun zamandır beklenen SideWinder Force Feedback Wheel'i inceliyoruz.

Direksiyon, Force Feedback Pro joystick'i güçlendiren teknoloji üzerine kurulu. Üzerinde altı düğmesi var; ayrıca direksiyonun arkasında parmak ucunuza denk gelecek şekilde iki tane daha bulunuyor. Bunlar, standart düğmeler gibi kullanılıyor. Aynı zamanda dahili pedalları kullanmıyorsanız fren ve gaz olarak da iş görüyorlar. Direksiyonun ortasındaki bir başka düğme ise force feedback efektlerini oyun sırasında bile açıp kapamanızı sağlıyor. Ne yazık ki, tıpkı öncülü olan joystick gibi Force Feedback Wheel'da da, Force Feedback atıldığında geriye ortaya koyacak bir şey kalmıyor, bu yüzden şüpheli ve kusurlu gibi geliyor. Direksiyonun motoru force feedback desteği olmayan oyunlarda bile otomatik bir ortalama etkisi sağlıyor; ama bu gerçek hayattaki direksiyon ortalaması gibi değil.

SideWinder Wheel'i ve yazılımı kurmak can sıkmıyor. Direksiyon, sahip olduğu büyük, ayarlanabilir bir kıskaç yardımıyla masanıza sabitlenebiliyor. Pedallar ana direksiyon birimine takılıyor ve bunun bilgisayarla bağlantısı da standart joystick portu aracılığıyla yapılıyor. Donanım kurulumu tamamlanınca geriye yazılımı kurmak kalıyor. Software, efektleri test edebileceğiniz ve şiddetini ayarlayabileceğiniz bir araç içeriyor. Bu, kullanışlı bir araç ve tüm force feedback cihazlarında olması gereken bir şey.

SideWinder'ın oyun kontrol cihazları ailesinin geriye kalanları gibi SideWinder Wheel de Microsoft'un kullanışlı "Profile Activator"ı kullanılarak programlanmış. Bir SideWinder joystick'i ya da gamepad'i olan herkes bu yazılıma aşinadır. Bu araç her bir düğme için bir klavye tuşu veya macro belirleyebilmenizi sağlıyor. Bu, diğer bazı programlanabilir kontrol cihazları ile gelen yazılımlar (örneğin Saitek) kadar çok yönlü değil, ama kullanımı çok kolay.



Bu direksiyon ne kadar çekici görünse de, tek başına bir resim elinizin altındaki konforu hissettiremez. Ama SideWinder FF Wheel'in yine de bazı eksiklikleri var.

Bu tekerleğin gerçek performansını ölçmek ikircikli bir iş. Bir taraftan SideWinder Force Feedback direksiyonu, kaliteli ve sağlam görünüşünün yanı sıra çok iyi force feedback efektleri yaratıyor. Öte yandan bazı konularda bocalıyor. Örneğin direksiyonun fazla dönmesi büyük bir problem. Her ne kadar Microsoft'un direksiyonu bu denli aşırı bir dönme momentine sahip olmasa da, oynadığımız her oyunda direksiyonu düz tutmakta çok zorlandık. Bu oluyor, çünkü bir arabayı kontrollü bir biçimde sürerken direksiyonun merkezi gerilimi yüksek kalıyor; ama yana savrulmaya kalkınca maalesef gevşeyiveriyor. Bu başınıza gelince her şey bitiyor. Spin atmaktan kurtulmak için neredeyse her defasında tamamen durmanız gerekiyor ki bunların çoğu standart bir direksiyonla muhtemelen olmayacaktır. Bu ya Microsoft'un direksiyonun bir kusuru ya da bir force feedback direksiyon kullanma anlayışının tamamına ait bir problem. Her iki halde de can sıkıcı.

SideWinder ürünlerinin güç efektleri çok başarılı ve uygun durumlarda sürüş deneyimine pek çok şey katıyor. Ne yazık ki eş zamanlı ortaya çıkan ya da hızla birbirini izleyen birden fazla güç efekti direksiyon üzerinde hissedilmiyor. Bu konuya iyi bir örnek verelim; kontrolü kaybedip duvara doğru spin atıyorsunuz, ama başlangıçta şiddetini hissederken ikincil çarpmaların hiçbirini hissedemiyorsunuz. Bu pek çok oyunda karşınıza çıkıyor, dolayısıyla software'le ilgili bir problem olamaz. Ama SideWinder'ın hakkını vermek gerekirse, bu tip şeyler çok sık olmadı ve tüm deneyimden pek bir şey götürmedi.

Özetlersek, Microsoft Wheel çoğu durumda takdire değer performans gösterdi. Makul derecede karşılık veriyor, bahsedebileceğimiz herhangi bir kör noktası yok ve biraz pratikle fazla dönme sorunu giderilebilir. Bizim tek ciddi şikayetimiz şu; force feedback öğrenmeyi zorlaştırmak yerine sürüşü daha eğlenceli kılabilirdi. Ama eğer gerçek bir yarış hayranıysanız yeni kontrol cihazıyla nasıl sürmek gerektiğini öğrenmek için biraz vakit harcamayı kim takar! Microsoft'un SideWinder Force Feedback Wheel'i hoş güç efektleriyle sizi ödüllendi-

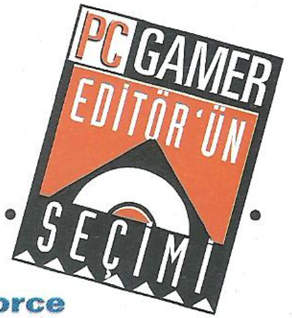
PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kolayca programlanabilir; çoğu efekt pek hoş ve yarış deneyimine derinlik katıyor.

EKSİLER: Direksiyonun fazla dönmesi problem yaratıyor; direksiyonun birden fazla, eş zamanlı efektlerin etkisini vermekte bazı sorunları var gibi görünüyor.

SONUÇ: Sabırlı ve sıkı yarış fanlarının hoşlanabileceği bir direksiyon.

ACT Force RS Wheel



Üretici Firma: ACT LABS www.actlab.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 140$

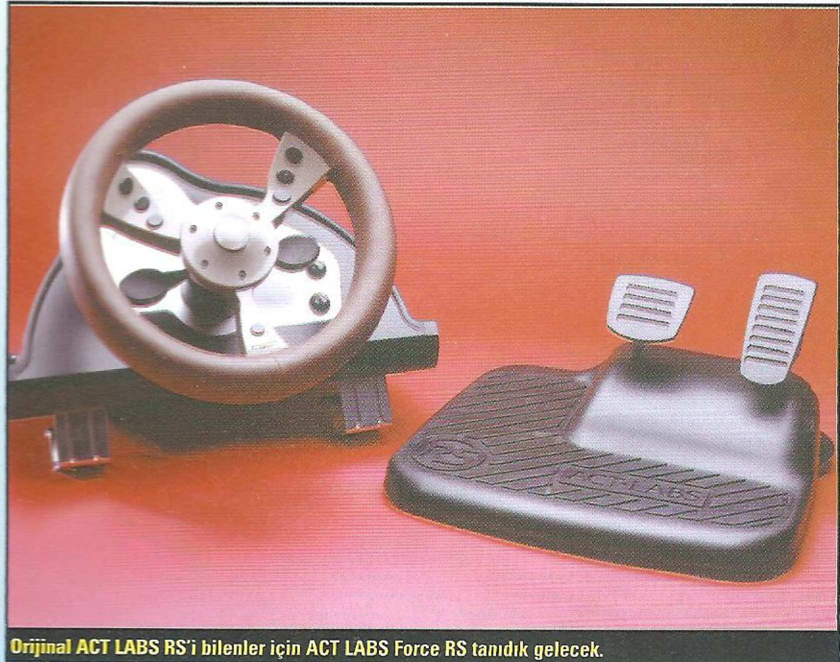
ACT LABS her oyuncunun bayılabileceği bir direksiyon ile force feedback yarışına pole pozisyonunda başlıyor.

Dergimizin ilk sayılarında Türkiye'ye gelmeyen ürünleri çok fazla incelediğimiz yolunda eleştiriler almıştık. Bunun üzerine ilgimizi tamamen yerli piyasaya çevirdik ve elden geldiğince ithali yapılmayan ürünleri incelememeye karar verdik. Elden geldiğince çünkü kimi ürünler ithal edilsin ya da edilmesin incelenmeyi hakediyor. Bunun en güzel örneği ACT LABS'ın Force RS Wheel'i. Gerçi ACT LABS'ın daha önce piyasaya sürdüğü RS'ini es geçmiştik ancak bu force feedback ziyafetine Force RS'i eklemeden yapamadık.

Force RS, ilk force feedback direksiyonlardan olan SC&T'nin Ultimate Per4mer Force Feedback Wheel'i ile benzer bir teknolojiyi paylaşıyor. Her ikisi de daha fazla efekt yaratabilmek için Immersion Corp'un I-FORCE feedback standartını kullanıyor. Ancak I-FORCE standardı olması kaliteyi garanti etmiyor. Çünkü Ultimate Per4mer bir hayal kırıklığıydı. Ultimate Per4mer pahalıydı, dönüşünün tam orta noktasında büyük bir kör noktası vardı ve force feedback efektleri gereğinden fazla güçlüydü. Direksiyonu çevirebilmek için Herkül gibi güçlü olmak gerekiyordu ve efektlerin şiddetini oyun içi ayarlar dışında ayarlamak mümkün değildi.

Neyse ki Force RS'nin tek benzerliği aynı force feedback standardını kullanması. ACT LABS'ın direksiyonu ne kollarınıza ne de cüzdanınıza bir zorlama getirmiyor. Ayrıca efektlerin şiddetini ayarlamanızı sağlayan bir programla geliyor ve bu program efektleri bir oyun kurmadan test edebilmenizi sağlıyor. Ek olarak herhangi bir kör noktası da yok.

Microsoft'un SideWinder Force Feedback Wheel'i gibi kaliteli bir force feedback direksiyon karşısında bile Force RS oldukça güçlü. Her ne kadar SideWinder takdire değer force feedback efektleri üretse de dönüşünün ortasında rahatsız edici bir salınım eğilimi var. Bu, direksiyonun, lastiklerinizin balans ayarı çok kötüymüş gibi ileri geri sallanmasına sebep oluyor. Force RS'in Microsoft'un direksiyonundan daha ucuz olduğu gerçeği ve sarsıntı problemi olmaması ona gerçek bir üstünlük sağlıyor. RS'in SideWinder'dan geri kaldığı tek nokta programlanabilir olmaması. Eğer kolayca programlanabilen kaliteli bir direksiyon istiyorsanız SideWinder hala sizin seçiminiz olabilir.


Orijinal ACT LABS RS'i bilenler için ACT LABS Force RS tanıdık gelecek.

Force RS'in üstün olduğu diğer bir alansa zeminde. Force RS ile gelen pedallar standart RS direksiyonlarıyla aynı ve bugüne kadar denediğimiz tüm direksiyonlardan daha başarılı. Birilerinin pedalları dikey olarak yerleştirip, alttan menteşelemesini bekliyoruz. Böylece geçek arabalarda olduğu gibi bir eksen alabilirler. Yani ayağınızın biraz uzağında ve zeminin altında. Ama Force RS'in pedalları gerçek yaşamdakilere makul derecede yakın. Ayrıca pedallar ayağı taşıyabilecek kadar ağır olmasına rağmen ACT LABS, sol ayağınızı dinlendirebileceğiniz bir alan yerleştirmiş. Ayağınızı gazdan çekmek istemediğinizde dişerini buraya koyabilirsiniz.

Elbette hiçbir ürün mükemmel değildir ve Force RS de bir istisna değil. ACT LABS'ın RS ve Force RS'i aynı kasaya ve dolayısıyla aynı sisteme sahipler. RS çok iyi yerleşiyor ve masaya sıkıca oturuyor ama Force RS pek öyle değil. Masada kayma tehlikesi olmasa da direksiyon çevrildiğinde biraz sallanıyor. Böyle olmasa direksiyon daha sağlam bir his verebilirdi. Ek olarak RS'de fazla ince vidalar yüzünden kelepçeleri sıkmak sıkıcı bir işti. Force RS'de de bu düzeltilmiş gibi görünmüyor. Bu eksiklikler bir yana Force RS yine de çok iyi.

Küçük bir hediye olarak Immersion'ın I-FORCE Studio yazılımı I-FORCE'u destekleyen kontrol cihazlarını desteklemek için tasarlanmış herhangi bir oyunda feedback efektlerini istediğiniz gibi ayarlayabilmenizi sağlıyor. Çimde giderken direksiyonun sallanması hoşunuza gitmiyor mu? .IFR dosyasını yükleyin ve gönlünüze göre ayarlayın. Mevcut oyunlar içinde bu özellikten yararlanan bir tane bulamadık. Ancak ACT LABS bunların yolda olduğunu söylüyor.

Piyasadaki diğer force feedback direksiyonlarla karşılaştırıldığında ACT LABS RS, örnek alınması gereken bir firma; ürünlerinin fiyatları ne olursa olsun. Bir force feedback hayranıysanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Konforlu direksiyon; iyi tasarlanmış pedal ünitesi; force feedback efektlerinin çok iyi bir uygulaması; çok iyi bir fiyat.

EKSİLER: Force RS'i masaya tutturan kelepçeler daha kolay kullanılabilir ve güvenilir olabilirdi.

SONUÇ: Düşük fiyatını dikkate almasanız bile ACT LABS'in Force RS'i bugüne kadar gördüğümüz tüm force feedback direksiyonları ezip geçiyor.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Upgrade yapmak çok da kolay bir iş değil. Her şeyden önce planlı ve programlı davranmalısınız. Nasıl mı?...

Selam. Öncelikle her sayıda bize ve birçok arkadaşa sağladığınız yardımlara çok teşekkürler. Benim P200, 32MB RAM, 3.2GB Harddisk, 4MB Ekran Kartı, 24X CD-ROM bir sistemim var. 3D oyunları oynayamıyorum. Eğer 3D hızlandırıcı kart alırsam bu sorunlar ortadan kalkar mı? Ya da bu sistemi ortadan kaldırıp günün en iyisi tam bir oyun canavarı sistem mi kurmalıyım? Tabii bunun maliyetinin yüksek olacağını biliyorum. Bu yüzden sizden tavsiye istiyorum,

— Kemal Aydoğdu, İstanbul

Cuna benzer pek çok mektup alıyoruz. Hepsine burada yer veremeyeceğimiz için bunlardan birini buradan cevaplamaya ve diğerlerine de özel olarak cevap vermeye karar verdim. Unutmayın sorununuz ne olursa olsun, Donanım kimseyi cevapsız bırakmıyor.

P200 ve 32MB RAM yanında iyi bir 3D hızlandırıcı olmadan artık bir işe yaramıyor. Ancak iyi bir 3D hızlandırıcınızın olması, işlemciniz ne olursa olsun yüksek performans alacaksınız anlamına gelmez. Özellikle Voodoo2 ve Riva TNT, yüksek bir performans için yanında iyi bir işlemci istiyor. Yani tek başına bir Voodoo2'ye bel bağlamak da doğru değil.

Peki P200 sistemi çöpe atıp yeni bir sistem mi kurmalıyız? Eğer onu gerçekten iyi bir fiyata elden çıkarabiliyorsanız belki; ama geçen sene aldığı bilgisayarı çöpe atmak kimsenin yararına değil. Çünkü aynı mantıkla yeni sistemi de gelecek sene de çöpe atmak gerekir. Çoğunuzun her sene yeni bir bilgisayar alacak gücü olmadığı da açık. Öyleyse tek bir yol kalıyor: Akıllı bir upgrade planı.

Bu işi planlamanız çok önemli piyasanın geleceğine göre bir vizyon oluşturup düzenli olarak upgrade yapmalısınız. Örnek olarak Kemal arkadaşımıza bunu yapalım.



Eğer düzenli olarak upgrade uygulamayı düşünüyorsanız, bu manzaraya alışsanız iyi olur. Çünkü kendi parçalarınızı kendiniz değiştirmeniz her zaman daha hesaplıdır.

Öncelikle hemen bir 3D hızlandırıcı kart gerekli. Eğer AGP slotumuz olsaydı bunun için en iyi tercih TNT olurdu. Ancak şu an bir TNT alırsak bu PCI olacak ve ileride AGP slotu kullanamayacağımız anlamına gelecek. Diğer yandan eğer Voodoo2 alırsak ileride Voodoo3'e upgrade etmek için Voodoo2'yi atmamız gerekecek. Bu nedenle AGP slot'a veda edip PCI bir TNT seçiyoruz. Çünkü ekran kartının AGP olmasının sistem performansına etkisi çok önemli değil. Ancak halihazırda AGP slotu olanlar, onu seçmeli. En azından bir PCI slot boşaltmak bile bunun için yeterli neden.

Riva TNT ile upgrade'e birkaç ay ara verip para biriktiriyoruz. Daha sonra sistemimize RAM takviyesi yapıyoruz; çünkü RAM'ler hem ucuzdur hem de geri satılması kolaydır. Ekstra 32MB RAM performansımıza çok şey katacaktır.

Daha sonra Voodoo3'ün çıkışını ve fiyatının sizin alım gücünüze inmesini beklemeye başlıyoruz. Eğer bu uzun sürecekse arada bir Hard disk veya CD-ROM upgrade'i yapabiliriz. Bu, bize daha iyi kare oranları getirmez; ama her şey kare oranı değildir. Bölümler arasındaki yükleme eziyetini azaltmak, oyun ve programların daha hızlı açılmasını sağlamak ve Windows performansını artırmak bizim için yeterli bir kazanç. Kemal'in HDD'si hakkında bir fikrimiz yok; ama ben yavaş olduğunu varsayıyorum. Ancak ne kadar yavaş olsa da 3.2GB HDD'yi atmayacağız. Piyasadan 4GB'lık olabilecek en hızlı HDD'i alacağız.

Vakti gelince Voodoo3'ümüzü de sisteme ekliyoruz. Eğer HDD'den önce Voodoo3'ü upgrade edersek daha sonra ek HDD'mizi alıyoruz. Artık tekrar bir bekleme süresi var. Sistemimiz oyunları oynamada zorlanana kadar bekliyoruz. Daha sonra ana kart, işlemci ve RAM'lerimizi upgrade edeceğiz. Bu yaklaşık olarak gelecek sene olacak.

Şimdi tüm bu tercihlerde dikkat ettiğimiz bir şey vardı. Gelecek sene CPU, ana kart ve RAM'leri değiştirip yeni bir sistem kurduğumuzda yıl içinde aldığımız tüm ürünleri de kullandık. Riva TNT'mizin üzerine Voodoo3 takıp yeni ve hızlı HDD'imizi sisteme ekledik. Sadece aldığımız RAM'leri boşa harcadık. Ama o kadar da olacak. Bunu asla unutmayın upgrade yaparken elden geldiğince boşa ürün almayın. Örneğin bir Voodoo2 alsaydık, ya gelecek yılda onunla idare edecektik ya da onu satıp 100$

Oyun Makinası

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı, satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 2500$'dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minimum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ancak eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II, gerçekten çok ateşli bir çipset ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, .26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

kadar zarar edecektik.

Sonuçta upgrade akıllı yapılırsa hem harcamalarınızı yıl içine yayar, hem de elden geldiğince geç sistem yenilemesini sağlar. Ama tekrar hatırlatıyoruz, aldığınız her şeyi gelecek sisteminizde de kullanabilmelisiniz.

S Sanırım derginizin ne kadar mükemmel olduğunu vs. söylememe gerek yok. Dolayısıyla hemen konuya geçeceğim. Ben AMD K6-2 3DNow! isimli CPU'dan almaya karar verdim. Bütün dergilerde övüle övüle bitirilemeyen bu CPU için görüştüğüm tüm bilgisayarcılar "Hayır PII ile yarışamaz bile. Fiyatı ucuz ama hız farkı çok fazla" gibi şeyler söylediler. Tabii bu aklımda bir belirsizlik yarattı. Doğru mu söylüyorlar?

Biliyorsunuz çoğu oyunun üzerinde "minimum P90 required" gibi şeyler yazar. Sanki bütün oyunlar Intel'e aboneymiş gibi. Bu bir sorun çıkarır mı? Yani işlemcinin farklı olması Windows'u nasıl etkiler?

— Cem Reyhan E-mail yoluyla

C K6-2'lerden geçen ay oldukça bahsettik. Ama yine de biraz özet geçelim. K6-2 300Mhz, PII 300MHz'den yaklaşık olarak %5 oranında daha yavaş. Elbette işlemci performansı söz konusu olunca %5 hiç de küçümsenmeyecek bir değer. Ancak K6-2'nin 3DNow! komut seti bu özelliği destekleyen oyunlarda fazladan bir performans artışı sağlıyor. Henüz piyasada bu tip oyunlar pek yok. Ancak kısa süre içinde bu tip oyunlar yayılacak; çünkü 3DNow!'ın arkasında ciddi bir destek var. K6-2'nin bugün için en büyük dezavantajı 350MHz'in üzerinde bir modeli olmaması. Diğer soruna cevap olarak CPU'ların bir oyunla uyumsuz olması gibi bir sorun olamaz. Bir de bana sorarsanız bilgisayarcınızın her dediğine inanmayın.

Not: K6-2 3DNow!'ı tercih edenlere Jhon Carmack'tan bir hediye var. *www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html* adresinden gerekli patch'i çekip yükleyerek *Quake II*'de 3DNow! Özelliklerinden yararlanabilirsiniz.

S Merhaba, ekran kartımı değiştirmeyi ve 3Dfx kartı almayı düşünüyorum. Derginizdeki incelemeleri okuduktan sonra Diamond Viper V550 almaya karar verdim. Ancak çevremde "Matrox Mystique al" diyen birçok insan var. Doğal olarak karar veremedim. Aynı zamanda bir de Voodoo2 kart almayı düşünüyorum. Bu kartların hangisiyle en iyi performansı yakalarım? Uyumsuzluk problemi olur mu? TNT ile Voodoo2 beraber çalışır mı? Lütfen yardım edin.

— Umit Ertaş E-mail yoluyla

C Bence TNT al; ama piyasadaki tek TNT kart, V550 değil, diğer markaları da araştır. TNT al; çünkü Mystique G200'den daha iyi. Gerçi her ikisine de Editörün Seçimi ödülü verdik. Ancak Mystique G200, daha önce çıktı ve onu incelemeden önce elimize bir TNT geçseydi, herhalde bu ödülü alamazdı. Bence bugün için TNT'nin yanına bir Voodoo2 eklemeye bile gerek yok. Bugün için TNT her oyunda yeterli performans veriyor ve gelecek yıl ortalarında Voodoo3 çıkacak. Sabredip onu beklemek daha mantıklı.

S Çıkar çıkmaz heyecanla bir SB Live! aldım. Fakat bugüne kadar Live! bir yanını göremedim. Sesi çok güzel; ama ayar penceresinde yazan destekleyen oyunlar çok az. EAX için koparılan bütün gürültü bu bir avuç oyun için mi? Yoksa ben mi bir şeyleri eksik yapıyorum?

–Yağmur Eslan, İstanbul

C Aslında senin o menüde gördüğün oyunların çoğu eski ve hiçbirinin EAX desteği yok. Bunlar Creative'in EAX desteği olmayan bazı popüler oyunlar için hazırladığı ses konfigürasyonu şablonları. Bazı müzik setlerinde jazz-rock-pop gibi seçenekler vardır ve bu müzik tarzlarına göre equalizer'ı ayarlar (SB Live!'da bu da var). Aynı bunun gibi.

SB Live!'ın tadına varamamış olman ya dört tane iyi hoparlörünün olmamasından ya da EAX destekli oyunları oynamamandan kaynaklanıyor. EAX Destekli oyunlar için *www.sblive.com/eaudio/gamelist.html*'ye bakabilirsin. Ben en son baktığımda 60 tane oyun vardı ve hepsi de iyi oyunlardı.



SB Live!'ın nimetlerinden yararlanamadığınızı düşünüyorsanız *Trespasser*'ı bir deneyin.

S Ben sistemime yeni bir 2D/3D kart almayı düşünüyorum. Eğer 3Dfx Banshee chipsetli bir kart alırsam daha sonra bunu bir Voodoo2 ile SLI modda bağlayabilir miyim?

–Suay Ceviziçi, İstanbul

C Hayır bağlayamazsın. Aynı Voodoo Rush'ları, Voodoo Graphics ile SLI modda bağlayamayacağın gibi. Banshee'lerin bu özelliğinin olmaması gerçekten hayal kırıklığı yaratıyor. Aksi takdirde ayrıca ekran kartı almadan çift Voodoo2'li bir sistem kurabilirdik. Banshee'lerin tek handikapı bu da değil. Çoklu doku kaplama ünitesinin olmaması *Quake II* ve onun motorunu kullanan oyunlarda performans düşüşüne yol açıyor. Ayrıca yüksek renk derinliğinde render da yapamıyor.

S Celeron, Celeron A ve Pentium II arasındaki cache farkı malum. Peki bunun hangi uygulamada performansı ne derece etkilediği neden bu kadar karışık? Kimse açık açık şudur bu cache hikayesi demiyor. Ben de bir Celeron 300 var. Şimdi bu makine PII olsa ne olacak? Elime ne geçecek. Vereceğim bir sürü dolara değer mi?

–Doğan Çevikol. E-mail yoluyla

C Cache'ler, işlemcinin aynı işlemi tekrarladığı durumlarda işe yarıyor. Bu Internet browser'larındaki mantıkla aynıdır. Yani işlemci, yaptığı işlemleri sürekli olarak cache kaydediyor ve aynı işlemden bir daha istenirse cache'den yararlanıyor.

Bunun bize en büyük faydası aynı işlemin bir saniye içinde onlarca kez tekrarlandığı 3D oyunlarda görüyoruz. Bir 3D hızlandırıcınız olsa bile aydınlatma benzeri kimi efektler yine de işlemcide yapılıyor. Ancak büyük cache'li bir işlemcinin sağlayacağı avantajın fazladan vereceğiniz dolarlarınıza deyip deymeyeceği tartışılır.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
hitegitim@aidata.com.tr

Mutlu Yıllar!

Tamam, kabul ediyorum. Yazıma "mutlu yıllar" başlığını koymam size hiçbir şey ifade etmedi, çünkü zaten bütün köşe yazarları o başlığı kullandılar di mi? Olsun, herhalde bu benim size mutlu yıllar dilememi engellemez. Aslında bazen düşünüyorum da, sadece yıllarımız mı mutlu olsun? Ya günlere, haftalara, saatlere ne olacak? Bence en iyisi birbirimize "mutlu hayatlar" dilemek, ha ha! Daha yeni başlamışken nasıl soğuk duş espri ama?

Okuyucularımdan öğrenmek istediğim bir şey var: Eski bir 64'ler ve Gameshow okuru (çok sıkı olmasa da okurdum) olarak, *PC Gamer* dergisinde de biraz olsun mizaha ve geyiğe yer vermek istediğim için kendi köşemde bu tür şeyler yapıyorum. Bunu beğenip beğenmediğinizi bana bildirin. Sonuçta sadece okuyup bir kenara atacağım, kaale almam söz konusu bile olamaz, ama siz yine de yazın nihohaohoaaaa!!!

Geçen ayki *Quake III* haberini nasıl buldunuz? Sizi bilemem (ama tahmin edebilirim, diliniz halı gibi dışarıya dökülmüştür kesin), ama benim resmen dibim düşmüştü ilk gördüğümde. *Quake III*'ü, *Unreal*'ı ve ne bileyim, *Half-Life*'ı falan şöyle düzgünce oynayabildiğimi düşünüyorum da... *Quake III* çok sıkı olacak, kesinlikle taklitlerinden sakının ve beklemeye devam edin. 1999'un ilk çeyreği diyorlardı sanırım çıkış tarihi için...



Savaşlar büyüyüp karmaşık hale geldikçe ortalığı toz duman götürüyor.

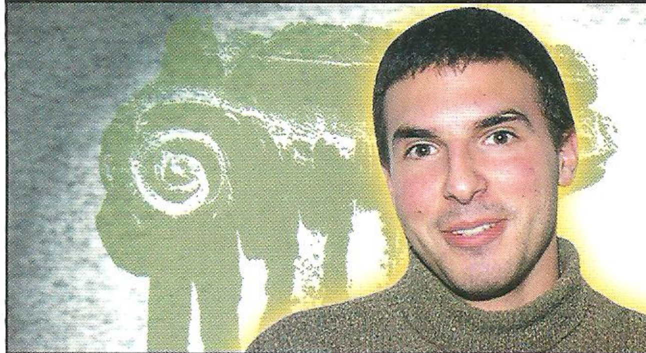
Ayrıca bir de bu ayki kapak konumuz olan *Southpark* var ki, o da ayrı bir olay. Gerçekten çok komik bir şey. Geçtiğimiz aylardan birinde (aslında bayaa oldu ya, yazdan önceydi sanırım) arkadaşım Başak bana bir .exe dosyası yollamıştı, "şuna bir göz at, kafayı sıyıracaksın!" diye. Küçücük bir dosya ve çalıştırınca ekranda ufak bir pencere açılıyor, bizim salak Cartman çıkıyor ve dünyanın en komik şarkısını dünyanın en komik sesiyle söylemeye başlıyor. Şarkının adı da "Bilmemkim's Mother is a Bitch"! Yerlere yatmıştım, beni zor toplamışlardı, *Southpark* karakterleriyle ilk tanışmam o gün olmuştu. Bir de baktım bu ayki dergide tüm kadro karşımdalar! O oyun da sanırım büyük gürültü koparacak.



Age of Empires: The Rise of Rome'da, iki düzine kadar yeni Roma binası ile o eski Roma şehirleri çok daha iyi şekilde canlandırılmış.

Bu arada Blizzard'ın *Starcraft* patch'i çok komiğime gitti. Oyun çıkalı bir yıldan fazla oldu neredeyse, hala daha düzeltilecek şeyler varsa biraz ayıp oluyor yani... Bu sayfalarda gördüğünüz resimlere değinelim biraz da... Bunlar *Age of Empires: The Rise of Rome* ve *Quake II: Ground Zero* adlı paketlerden alınmış olan görüntüler.

Cüneyt Halu



Bu ay *Age of Empires: The Rise of Rome* ve *Quake II: Ground Zero* paketlerine göz atıyoruz. Ama doğrusunu söylemek gerekirse çok da bir numara yok.



Her zaman dediğim gibi, hiçbir sorun duvarları yıkıp geçen zırhlı bir fille çözülemeyecek kadar büyük değildir.

Age Of Empires: The Rise of Rome

Rise of Rome, Microsoft'un *Age of Empires*'ı için hazırlanmış olan ve oyunun oynanışını oldukça geliştiren bir eklenti (tabii öyle oyunları seviyorsanız). Görevler, haritalar ve birimler oldukça değişik ve gelişmiş. En önemli değişiklik olarak da dört yeni ırk göze çarpıyor. Bunlar Carthaginian, Hellenic, Palmyran ve Roman. Kampanyalar ve multi-play görevleri de eskisine göre daha geniş ölçekli. Sonuç olarak diyebilirim ki, eğer AOE oyununu seviyorsanız, gözden kaçırmamanız gereken bir paket *Rise of Rome*.

Quake II: Ground Zero

Bu yeni *Quake II* paketi için söylenecek çok da fazla şey yok aslında. Sadece yeni bir bölüm seti o kadar. Öyle çok ilginç falan da sayılmaz. Açık

BUG PATCHLERİ*

Battlezone v. 1.4 (Activision): Bu patch sayesinde multiplayer oyunlarda hile yapılması önleniyor. Ayrıca etraftaki farklı Battlezone versiyonlarından kurtuluyorsunuz ve DirectX 6 ile ilgili sorunlar da gideriliyor. Patch, v1.0'dan v1.31'e kadar herkesi upgrade edebiliyor. *BZPAT14.ZIP*

Dark Earth Update #1 (MicroProse): Bazı sistemlerde beliren "Fatal Error 4" (file not found) sorununu gideriyor. Aynı zamanda, 32-bitlik versiyonu kaldıramayan (ve bunun sonucunda Error 8 mesajı veren) görüntü kartları ve çipsetler için 256 renk kullandıran bir seçenek de getiriyor. *DE_UPD1.ZIP*


DOMINION: STORM OVER GIFT 3

Dominion: Storm Over Gift 3 v. 1.2 (ION Storm): CPU gecikmelerini önlemek amacıyla araç çarpışma algılaması biraz köreltilmiş. Özellikle düşük bant genişlikli bağlantılarda işe yarayan UDP mesaj sistemi getirilmiş. Mini haritada sağ tıklayarak kaydırma seçeneği sunuluyor. Bir bina yerleştirirken artık imleç görünüyor. Birimlerin kurulmasını önleyen sorunlar giderilmiş. Al artık görünmez birimlerinizi gerçekten göremiyor. Çeşitli Load/Save sorunları da belirlenip düzeltilmiş. Daha birçok düzeltme var. *DOMN1012.ZIP*

Entrepreneur v. 1.3 (Stardock Systems): Araştırma sohbeti düzeltilmiş. Sınırsız haritalar yaratılmasına olanak tanıyan hata giderilmiş. Not: Yüksek puan uğruna yapılan haksızlıkları gideren son patch bu olacak. *ENT1_31F.ZIP*


FLESH FEAST

Flesh Feast v. 1.02 (Sega-Soft Interactive): Strategic Mode'da veya oyuncu dışındaki karakterlerin elindeyken "Pump Action Shotgun"ın ateş etmemesi giderilmiş. Bazı görevlerdeki birkaç Timer sorunu düzeltilmiş. Diğer bazı düzeltmeler ve multi-player özellikleri de bulunuyor. *F_102.ZIP*

Final Fantasy VII v. 1.01 (Eidos Interactive): Bu patch, kullanıcıların RIVA 128, RIVA128ZX ve RIVA TNT görüntü kartlarıyla yaşadıkları sorunları gidermek için hazırlanmış. Not: Oyuncu Odin Steel Bladed Sword ve Escape büyülerini kullandığında yine bazı grafik sorunları çıkıyor. NVIDIA ve Square, bu sorunu gidermenin yollarını arıyorlar. ÖNEMLİ NOT: Final Fantasy VII için Cyrix patch'ini yüklediyseniz BU PATCH'İ YÜKLEMEYİN. Bunu yaparsanız oyununuz çalışmayacaktır. Bu patch'i zaten yüklediyseniz, oyunu uninstall edip sonra yeniden kurmalı ve Cyrix yamasını tekrar yüklemelisiniz. *FF7RIVA.ZIP*

Descent: FreeSpace v. 1.04 (Interplay): Filmler sırasında sorun yaşayan oyuncular için Launcher'a Interlaced Cutscene seçeneği eklenmiş. Ekrana, görevin ne tür bir görev olduğunu (Volition, Silent Threat gibi) belirten simgeler eklenmiş. Bir kullanıcının Silent Threat'e sahip olup olmadığını anlamak için görev listelerine ST ikonu konulmuş. Artık ödüller zorluk derecesine göre veriliyor. *FS104ROW.ZIP*

StarCraft v. 1.03 (Blizzard): Artık yerel versiyonlar da battle.net'i düzgün bir şekilde görebilecek (bütün tuşlar çevrilmiş ve bütün kısayollar doğru). Buna ek olarak, battle.net'e bağlanırken yardım alma ve hesap bilgileri gibi özellikler doğru dürüst çalışıyor. Bir oyunun battle.net'teki kayıtlarınıza geçmesi için dolması gereken süre de 5 dakikadan 2 dakikaya düşürülmüş. Daha birçok düzeltme var. *STAR_103.ZIP*

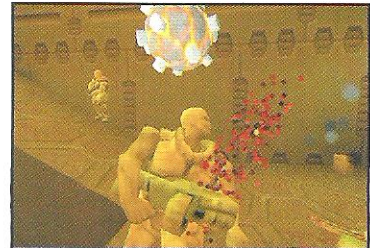

STARCRAFT

Unreal v. 2.17 Beta Patch (GT Interactive): Bazı makinalarda intro sırasında ESC'e basılınca ortaya çıkan çökme sorunları giderilmiş. Oyuncu sınırı aşıldığı zaman sunucunun çökme riski ortadan kaldırılmış. Bazı kullanıcılar için sorun yaratan CD check özelliği kapatılmış. 3Dfx Voodoo Rush kartlarının bazı Glide versiyonlarında ortaya çıkan hatalar giderilmiş.
NOT: Bu patch bir beta; o yüzden yüklerken ve çalıştırırken dikkatli olun. *UNRLB217.ZIP*

*BU PATCHLERİN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ!


Quake II: Ground Zero'daki Carrier, iki taramalıya, bir railgun'a ve bombalara sahip. Sizi mahvetmeye yeter de artar bile...

konuşmak gerekirse, *Half-Life* ve *Unreal*'dan sonra gidip de *Quake 2* oynamak hiç de zevkli gelmiyor. Oyun, Strogg'larla dolu bir gezegende mahsur kalışınızı anlatan bir filmle başlıyor.


Ground Zero'da kafanızın üzerinde dolanan küreler, size yaklaşmaya cesaret edecek kadar salak olanların üzerine ölüm kusuyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi yeni silahlar ve yaratıklar var, ama eğri oturup doğru konuşmak lazım: Bence artık hepsi birbirine benzemeye ve kabak tadı vermeye başladı. Yalnız yeni silahlar arasında bir tanesi var ki, sizi oldukça sevindirecek. Ne mi? *Doom* ve *Doom 2* günlerinize geri dönün bakiim? Hani cephaneniz bittiği zaman...STIHL markası size ne anımsatıyor? Hahaha, bildiniz elektrikli testereee! Özlemiştiniz di mi? Bunun yanı sıra daha birçok ilginç silah var.

Biraz da yeni düşmanlarınızdan bahsedelim. En ilginçlerinden biri, size saldırmasının yanında çevredeki ölüleri de canlandıran ve yeni adamlar üreten yaratık. Bunun dışında Daedalus, uçan bir Carrier (hem de cephane deposu gibi!), örümceğe benzeyen Stalker'lar gibi yaratıklar da bulunuyor. Ama bölüm tasarımları hiç de iyi değil. Genelde birbirinin tekrarı olan bölümler yapılmış ve bazıları çok karmaşık. Tek kişilik oyun da çok iyi değil, önerilebilecek tek şey DeathMatch'e getirilen bazı yenilikler.


Ground Zero'da birkaç yeni yaratık ve silah var, ancak ne yazık ki bölüm tasarımları çok da ilgi çekici değil.

Eveeet millet, saat 7'ye geliyor, hem de sabahın 7'si. Acıyın bana bakiim! Hayır canım, sabahlamadım, yalnızca erken kalktım o kadar. Sizin için uykumdan fedakarlık mı edeceğimi düşündünüz yoksa? Bu ay da buralarda bir yerde bitirmem gerekiyor. 1999 gerçekten tıka basa oyunla dolu bir yıl olacak. Gözünüzü dört açın, çünkü herifler artık abartmaya başladılar. Kötü oyun çıkmıyor resmen yaaa! Efenim, yeni yılda hepinize sağlık, mutlul... DONK! (Kes traşı len, yine babaannem gibi konuşmaya başladın!) (Peki abi, tısss!)

GELECEK SENE GÖRÜŞÜRÜZ! (Iyyy!! Yapmıycam dedim, bu kadar klişe, ilkokuldakilerin bile alay ettiği o meşhur "espriyi" yapmıycam dedim, ama çıktı elimden bir kere... Hay Allah, Backspace tuşum çalışmıyor, silemiycem... Siz de bakmayın oraya o zaman, mideniz kalkmasın haha!)

PCG

İKİ REAL-TIME

Eminim aranızdan bazıları (belki de bir çoğu) bir *PC Gamer* editörü olmanın harika bir şey olduğunu düşünüyordur. Bir çok okuyucu yazıları okurken " iyi iş vallaha. Hem deliler gibi en son oyunları oyna, bi de üstüne para al" diye içinden geçirmiştir mutlaka. Evet dostlarım en son oyunları oynayıp daha sonra böyle bir köşede döktürmek kuşkusuz harika; ama inanın bana oyun oynamanın işkence olduğu anlar da vardır.

Anlamadınız mı? Anlatayım, efendim. Ben tıp öğrencisiyim. Tıp fakültesinde okuyanlar ya da okuyan bir arkadaşa sahip olanlar hemen anlamışlardır. Çerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin acımasız sınavlarının tarihi tam gaz yaklaşırken, oyun oynamanın ne demek olduğunu bilemezsiniz. Oyunda parçaladığımız her kafadan sonra "İki gün içinde tüm beyin konusu bitmeli, ben ne edicem", diye düşünürseniz, fışkıran her kan ile Histoloji'de "daha kanı çalışmadım, adamlar karaciğeri bitirmiş" diye içiniz içinizi yerse, o oyun işkence olmaz da ne olur.

İşte bu şartlar altında, son günlerde *PC Gamer*'da yapılan multiplayer karşılaşmalarında fena yenilgiler almaktayım. Ama şu sınavlar bitince dönüşüm muhteşem olacak!

Geçen ay da yakındığım gibi, şu sıralar gerçekten sıkı multiplayer oyunları çıkmadı (yani henüz piyasaya ulaşmadı). Bunun yanı sıra yeni oyunlar da o türün editörlerince anlatılacağı için yukarıda belirtilen koşullar nedeniyle bana da yazmaktan vazgeçtiğim oyunlara geri dönüş yapmak düştü.

İki realtime oyundan bahsedeceğim. İkisi de klasik olmaya aday gibi görünmüyor. Önemli özelliklere ve avantajlara sahipler; ancak anlaşılmaz eksiklikler nedeniyle yarı yolda kesiliyorlar. Biri *MechCommander* diğeri *Wargames*.

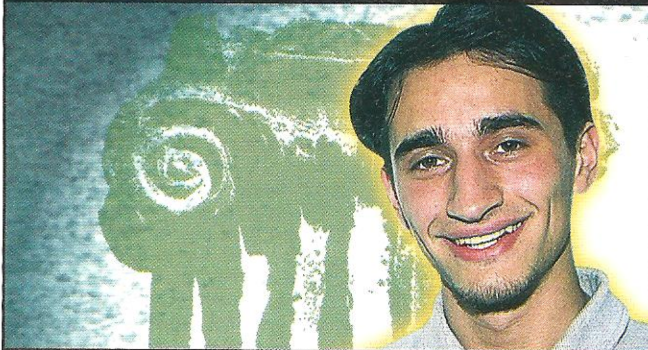
MECHCOMMANDER

Şimdi kimilerinizin yüzü asıldı. "Amaaan" diyenler var, okumayı kesip yandaki keçi sakalın sayfasına atlayanlar bile var. Ancak inatla ve inançla söylüyorum ki *MechCommander* zevkli, eğlenceli ve eğer bir oyunun iyiliğinin kriteri eğlence ise iyi bir oyundur.

Böyle iddialı bir girişe rağmen hatalarını yadsıyacağımı sanmayın. Évet, tonla eksiği, sinir bozuculuğu ve hatta saç baş yolduran özellikleri olduğunu kabul ediyorum. Bunların ne olduğuna fazla girmeye gerek yok. Neler olduğunu oyunu oynayan herkes görmüştür. Zaten daha önceki aylarda 'İncelemeler' bölümünde de bu oyundan bahsedildi. Bunların *MechCommander 2*'de onarılacağına inanmak istiyorum ve tüm oyun severlerin eleştirileri aynı yönde olduğundan yapımcı firma bunları dikkate alacaktır.

Ancak *MechCommander*'in bahsedeceğim özelliğinin değişmesi için hataların onarılması, eksikliklerin giderilmesi yetmez. *MechCommander* single player oynanacak bir oyundur. Neden mi? Bunun yanıtını neden multiplayer oynanmadığını anlatarak bulalım. Bilgisayarlarınızı seri bağlıyorsunuz ya da binbir zahmetle Mplayer'ın (oyunun ücretsiz oynandığı server) sinir bozucu işlemlerini yerine getirip oyuna giriyorsunuz. *Mech*'ler seçiliyor pilotlar yerleştiriliyor ve hazırız; oyun başlıyor. Grubunuzla ilerleyip haritayı açıyorsunuz işte düşman radarınızın kapsama alanında. Sıcak çatışmaya girip, yakın saldırıyorsunuz; bu heyecanın doruk noktası olmalı. Fakat o da ne? Tek yaptığınız *Mech*'leri az hasar alsınlar diye sağa sola ilerletmek ve arada bir hedef aldırmak. Peki nerede heyecan? Nerede aksiyon? Daha da önemlisi bu oyunda strateji nerede? Rakibi yendiniz mi? Güzelll! Ancak kalan hurdalarla diğerleri karşısında hiç şansınız yok; tabii onlar da birbirini yememişlerse. Bu durumda savaşa en son giren çok önemli avantaj elde etmiş oluyor. Daha doğrusu kazanmış oluyor.

İşte çok oyunculu oynanıştaki bu kısırlık yüzünden *MechCommander* bence tek oyuncuyla oynanmalı. Eğer multiplayer oyunda da bir şeyler vaad etmek isteniyorsa oyunda köklü değişiklikler yapılmalı.



Mustafa Gökalp Balkaya

MechCommander ve Wargames eğlendirici ve denenmesi gereken oyunlar; ama ikisi de komple bir oyunda olması gerekenleri taşımıyor.

WARGAMES

Adı filmini görenlere çok şey anlatıyor, değil mi? Ne var ki; beklentiler boş çıkıyor. *C&C* serisinin yakın kuzeniyle tanışıyorsunuz. Üstelik *C&C*'deki denge, iyi sunum ve senaryo bunda yok. Aynıysa ve daha kötüyse neden oynayalım o halde? Birincisi, farklı silahlar her zaman denemeye değer (sayıca az da olsa). İkincisi harika. 3D grafikler görülmeli. Bana uyup oyuna başlıyorsunuz ve ilk soru karşınıza çıkıyor: "İyi de ne oluyor şimdi". İyi soru. Ne oluyor neden savaşıyoruz? Bunun yanıtı oyunda bulunmuyor, kitapçığın hikayeyi anlatan kısmını okuyunuz! Ne kitapçığı demeyin orijinal oyun alırsanız sizin de kitapçığınız olur. Neyse tamam deyip başlıyorsunuz savaşa ama öyle bölümler oluyor ki "el insaf" diyorsunuz. Düşmanınızın birimleri, sizinkilere göre teknolojik olarak çok üstün konumda oluyorlar. Ayrıca üst düzey stratejiler üretmekte pek mümkün değil gibi geliyor bana. O zaman bu oyunu kaldırıp atmalı mı? Hayır multiplayer oynamalı! Arkadaşlarınızla birlikte eşit şartlar altında ve tüm teknolojilerin kullanıldığı bir savaş hiç de fena olmuyor. Tabii birimlerin kontrolündeki zorluklara katlanabilirseniz.

İşte size iki real time strateji oyunu; biri singleplayer, diğeri multiplayer özürlü, komple bir oyun olabilmeleri için çok rötüşa (hatta rötuştan da daha fazlasına) ihtiyaçları var.

PCG

3Dfx Voodoo Olsa da, Olamasa da !

Son zamanlarda piyasada *Unreal* ile başlayan 3D Fx Voodoo Graphic Accelerator'larla çalışan, bilgisayarlarımızı son raddesine kadar zorlayan kompleks makinalı oyunlar giderek artacak gibi görünüyor.

Sonunda her oyuncu, özellikle de 3D Shooter'cı, 3D Fx Voodoo Grafik kartı olan makinaya sahip olmak zorunda kalacak gibi görünüyor.

Şu an bu kartlar, piyasada çeşitli markalar altında sunuluyor. Fakat bunların yanına yaklaşabilmek için bir hayli beklememiz gerekecek; çünkü bu kartların fiyatları cep yakan cinsten. Gözleriniz yuvalarından fırlayabilir! Gerçi verdiğiniz paranın karşılığını da almıyor değilsiniz ya... 3D Fx Voodoo'yu destekleyen oyunları oynamak gerçekten bu kartın nelere kadir olduğunu görmeye yetiyor da artıyor bile.

Her neyse arkadaşlar; uzun sözün kısası, er ya da geç bu kartı almak durumunda kalacağız. Hele eğer 3D Shooter'cıysanız hiç kaçarı yok, bunu bir kenara not edin. Aslında bu tür gelişmeleri para yönünden değerlendirdiğimizde, tüm bunları, zararlı şeyler olarak algılayabiliriz; ama bir de oyun ve bilgisayar dünyasına kazandırdıkları gelişmeleri, yenilikleri ve güzellikleri düşünecek olursak para gibi bir faktörünün ikinci plana düşeceğini kesinlikle görebiliriz.

Her neyse, size kulağıma yeni yeni gelen ve önemli olduğunu düşündüğüm birkaç gelişmeden bahsetmek istiyorum. Bunlardan bir tanesi çok eskilerde kalmış olan ve severek oynamış olduğumuz bir oyunun yeni versiyonu ile ilgili. Amiga'dan PC'ye geçişin yavaş yavaş kendini hissettirmeye başladığı zamanlarda, PC'de tek bir oyun beni, Amiga'mı satıp bir PC almak için ateşleyebilirdi. Bu oyun, labirentlerde dolaşıp prensesinizi kurtarmak için maceralara atıldığınız ve çeşitli badireler atlattığınız mükemmel bir platform oyunuydu. Herhalde bunları da söyledikten sonra içinizden *Prince of Persia*'yı hatırlamayanınız olmayacak herhalde... Evet, gerçekten bu oyun, bir zamanlar PC'de ilk çıktığında Amiga'mı satıp bir PC almayı düşünmüştüm. Oyun, PC'de çok tutumuştu. Bundan dolayı da bir süre sonra Amiga için de uyarlanması ihtiyacı doğdu ve benim de Amiga'mı satmama gerek kalmadı.

Yeni versiyon, piyasaya *Prince of Persia 3D* olarak çıkacak. İsimden de anlaşılacağı gibi artık bu klasik oyunu 3D Aksiyon türünde oynayacağız. Oyun real-time adventure/action tarzında olacak. Bu klasik oyunun yeni versiyonu 1999' un başlarında Red Orb Entertainment tarafından çıkarılacak.

Evet diğer güzel bir haber *Decent* serisinden... Serinin üçüncü oyunu 1998'in bu son günlerinde Interplay tarafından çıkarılacak. *Decent 1* ve *2*'deki o aksiyon ve akıllara durgunluk veren nefes kesici efektler daha fazlasıyla üçüncü bölümde karşımıza çıkacak. Oyunu oynayabilmek için direct X uyumlu bir 3D hızlandırıcı grafik kartına ihtiyacımız olacak.

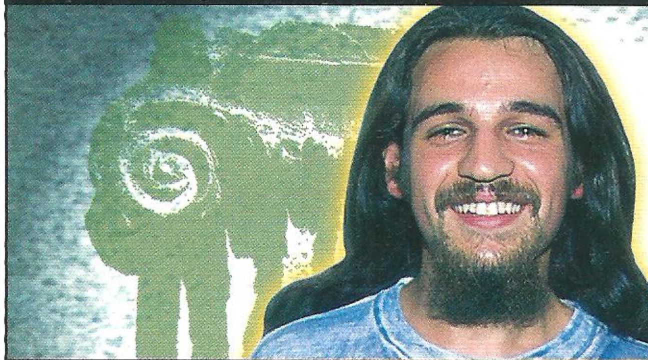
Size yeni bir oyundan bahsetmek istiyorum. Bu oyun *Unreal* kıvamında bir 3D Action olarak piyasaya çıktı. Oyunu büyük bir ihtimalle şu an için ülkemizde bulamayacaksınız. Bu arada size oyunun ismini söylemeyi unuttum. Oyunun adı "*KLINGON: HONOUR GUARD*". Bu oyun makinasıyla, ortamlarıyla, ve kalitesiyle *Unreal*'dan sonra iyi bir göz ziyafeti yaşamamızı sağlayacak.

Klingon ismi büyük ihtimalle size yabancı gelmeyecektir, Star Trek'te bulunan ilginç kafa yapılı uzaylı türünü hatırlarsınız (Klingonlar). Oyun Microprose tarafından çıkarılıyor ve *Unreal*'de kullanılan oyun makinesinin daha süslenmiş bir versiyonu ile karşımıza çıkıyor. Sonuç mu? Mükemmele yakın bir oyun ve ileride kesinlikle 3D Action klasiği olacak. Kısa zamanda edinmeye bakın! Ne yazık ki tanrının 3D Fx Voodoo Graphic Accelerator nimetinden faydalanamıyorum, dostlar sağolsun. Bu kartın sağladığı nimetleri ancak onlar sayesinde görüyoruz, faydalanıyoruz. Eğer bir gün 3Dfx Voodoo ekran kartı almaya yetecek param olursa, alıp doya doya oynayacağım ilk oyun, herhalde *Unreal* olurdu. Eminim ki ben 3D Fx Voodoo'ya terfi ettiğim zaman yeni bir parça çıkacaktır ve bu parçayı alana kadar çıkacak muhteşem oyunlardan mahrum kalacağım. Belki de bu bütün oyuncuların kaderi; hızla gelişen teknolojiyi takip etmek için çok paraya ihtiyaç var.

Bakalım yeni sene 3D shooter anlamında bizlere neler kazandıracak? Merakla bekliyorum. Herhalde yeni yılın bize kazandıracağı en sağlam oyun, *Duke Nukem Forever*. 3D Realms'deki abilerimiz oyunda *Unreal* motorunu kullanıyorlar. Eski *Duke*'teki karakterin davranışları, hareketleri, sesleri, esprileri ve en önemlisi striptizci kızlar yeni oyunda da var! Tahmin edebileceğiniz gibi yeni yılda muhteşem bir oyun bekliyor bizi. Yeni *Duke*'ün nasıl bir şey olduğunu merak ediyor ve birkaç grafik görüp daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız şu adrese bir göz atmanız gerekiyor: *www.dukenukem.com*.

Bu sayıda size fazla dehşet dolu bir yazı yazamadım. Belki de sınavlardan kaynaklanan bir durgunluk dönemidir. Vaziyet felaket... Dersler, sınavlar boyumu aşmış durumda.

Kaan Polatoğlu



Unreal'ın *Quake II*'yi mezara gömmesinden sonra, *Quake* tasarımcıları oyunu tekrar hortlatarak, türün piyasasına çok güçlü bir rakip kazandırdılar.

ENDEKS

1) 3D Voodoo Fx Accelerator (keşke benim de olsa) (+)

2) Gazelle (With or without .....) (.)

3) KLINGON: HONOUR GUARD (bekleyeceğiz, başka yolu yok) (+)

4) 3D Realms (Duke Nukem Forever için) (+)

5) Borkum Riff (ondan iyisini bulamadım) (.)

6) Knights & Merchants (çok yavaş gelişen bir oyun olduğu için) (-)

7) Termodinamik (son sınavdan '0' aldığım için) (-)

8) Para (ona ihtiyacım olduğu zaman olmadığı için) (-)

PCG

FRP İmajı...

Bu sayıda yeni çıkacak birkaç oyunun haberini vermeden önce İstanbuldaki FRP akımı hakkında yaptığım bazı gözlemleri aktarmak istiyorum.

Bazı cesur oyuncularımız bu FRP imajının getirdiği sorumlulukları öyle bir sırtlanmışlar ki kostümlerini hiç çıkarmadan ortalıkta öylece dolaşıp ahkam kesebiliyorlar (veya kestiklerini sanıyorlar). Bu tip insanlar genelde grupça gezerek kendi aralarında sözde efsanevi bir lisanda konuşarak iletişim kurarlar (en azından denerler). Aslında genelde grupta sessizlik ve asık suratlar hakimdir. Davranışlarını bırakın sorgulamak (zaten öyle bir kaygım da yok) anlayabilmeye çalışmak bile onların küçümsediği bir yaklaşımdır. Öncelikle sizin kapasitenizdeki bir insan onları anlayamaz. Onlar anlaşılamayanlardır. Daha sonra ise muhtemelen "kardeşim, zevk benim, imaj benim" diyerek savunmalarını tamamlarlar. Her ne kadar etkili bir savunma olmasa da istedikleri gibi davranmak her insanın olduğu gibi onların da en doğal hakkıdır. Zaten benim de üzerinde durduğum nokta onları belli bir düşünce doğrultusunda yönlendirmek değil, onların gerçek hayatlarındaki asosyal kimliklerini FRP dünyasını kullanarak rehabilite etmeye çalışmalarıdır.

FRP dediğimiz olay tamamıyla insanın bireysel hayal gücünü kullanarak ortaya çıkardığı bir kendini ifade etme biçimidir. Kendi yarattığınız dünyada diğer sanal varlıklarla interaktif ilişkiler kurarak yine kendinizin kurguladığı senaryolarda oynarsınız. Gerçek hayattaki sıkıntılarınızdan, sorumluluklarınızdan uzaklaşıp belki de ömrünüz boyunca yaşayamayacağınız türden maceraların içinde bulursunuz kendinizi.

Peki neden bazı insanlar gerçek hayatlarındaki kendilerince vasat gözüken imajlarını geliştirmek için FRP kavramının doğallığını bozarak, tıpkı gerçek dünyayı kirlettiğimiz gibi bu hayali dünyayı da kirletmektedirler? Herhalde böyle yaparak normal yaşantılarında, onların adına popülerlik demediği ama aslında bal gibi popülerlik olan bir statü kazanmak veya bir savaşçı, bir büyücü karizmasıyla etrafta dolaşıp beylik laflar edebilmek için. Bu tip insanların kişilikleri gerçekten beni ilgilendirmiyor. Her insanın kendine has bir kişiliği ve sosyal kimliği vardır. Ben sadece insanların kendilerinde var olmayan bir şeyi (eksik olan demiyorum!) FRP kavramını alet ederek oluşturmaya çalışmalarına karşıyım.

Tabii bir de, şu sıralar oldukça popüler olan "magic cards" eğiliminden bahsetmeden edemeyeceğim. İnsanların bana göre para tuzağı ve şekilcilikten başka bir şey olmayan bu kartları, saplantılı (ve düzenli) bir şekilde düzinelerce biriktirip daha sonra da bu "çiklet çıkartması" oyunun FRP'nin bir kolu olduğunu düşünmeleri gerçekten inanılmaz. Aslında sanırım en başta kendi çıkarlarını düşünerek bu sektörü oluşturan üreticileri suçlamak gerekli. Benim düşünceme göre FRP tamamıyla insanın hayal gücüyle ve duygularıyla ilgili bir kavramdır. Bir takım hoş grafikli kartlarla pişpirik oynamak bu kavramın adı altında anılamaz. Bu oyunun sadece bir kart oyunu olduğunu idrak edip kabullenenlere lafım yok, ama diğer özenti tabirini kullanabileceğimiz kesim gerçekten olayı bulanıklaştırıp bir de üstüne üstlük genç beyinleri de etkileyerek harçlıklarını ve zamanlarını çarçur etmelerini sağlıyorlar.


Güven Çatak

Online RPG dünyasının daha birçok aşama kaydetmesi gerekirken, yeni bazı oyunlar maceraperestleri umutlandırıyor.

FRP dünyası, bir takım senaryoların sahneye konması ve hatta oyuncuların oyun esnasındaki diyaloglarının romanlaştırılması gibi gelişmelere tanık olurken hala bu tip ergenlik sorunlarıyla iç içe olmamız gayet sıkıcı ve yıpratıcı. Bütün bu yazdıklarım sadece kendi düşüncelerimden ve gözlemlerimden ibaret olmakla beraber tartışmaya açık konulardır. Biraz da 1999 yılı boyunca evlerimize girme ihtimali olan seri oyunlarından kısaca bahsedelim.

LANDS OF LORE III

Serinin sonuncusu bir öncekine birçok özellik bakımından benzemekle beraber oldukça yenilikçi bir yaklaşım içinde. Yine de oyunun biraz daha derinliklerine dalınca oyunun çok daha şık gözüktüğünü, senaryosunun çok daha iyi kotarıldığını ve hatta oynamasının bile çok daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Oyuna başlarken size hazır bir rol verilmesine rağmen zamanla karakterin gelişmesiyle onun hangi rolü üstlenebileceğine karar verebiliyorsunuz. Ayrıca karakterlerin interaktif özellikleri de oldukça geliştirilmiş. Öyle ki yakın olduğunuzu sandığınız bir karakter döneklik yaparak herhangi bir kritik durumda sizi yolda bırakabilir; yani ortadan ikiye bölünmenize göz yumabilir. Oyundaki her karakterin kişisel özelliklerinin olması gerçekten hoş bir şey. Ama yine de siz siz olun, arkadaşlarınızı iyi seçin ve tanımadığınız Elf'lerle konuşmayın.

MIGHT AND MAGIC VII

Bakalım serinin bu son oyunu bir öncekinin popüleritesine erişebilecek mi? Bu oyun da *Lands of Lore III*'de görüldüğü gibi grafik motoru olarak abisinin geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Oyundaki en çok göze çarpan yenilik, NPC'lerin ve yaratıkların yapay zekalarının küçümsenemeyecek bir şekilde geliştirilmiş olmaları. Maalesef bu gelişmeden, NPC'lerin size savaş sırasında destek olacağı anlamını çıkartamıyoruz. Ama yine de size bazı konularda eskisinden daha çok yardımcı olacaklardır. Oyunun senaryosu da bir anlamda oyuncuların istekleri doğrultusunda geliştirilmiş (en sonunda!). Artık oyuna "atıl kurt, terliklerimi getir" gibi görevlerle başlamak yerine güç sahibi olarak kendi kalenizde başlayabiliyorsunuz ve oyun içinde ilerledikçe topraklarınızı genişletip gücünüze güç katabiliyorsunuz. Oyunu iyi ve kötü arasında ilahi bir seçim yaparak birçok farklı şekilde bitirebiliyorsunuz. Muhtemelen abisini sollayacak bu oyunu, yılın ortalarına doğru ele geçirebileceğiz.

Uykusuz geceler dileğiyle; gelecek sayıda görüşmek üzere!

PCG

Stratejiye giriş



üzel günler yine geldi. Derginin çıkmasına az bir süre kaldı ve editörlerin kafasında daha çok köşe yazıları var. Bu ay *Lords of Magic* üzerine yazmak istiyordum. Ancak aldığım bir mektup kararımın değişmesine yol açtı. Adana'dan Enver ve Cihan ismindeki iki arkadaş strateji oyunları üzerine temel bilgiler vermemi istemişler.

Onların isteğini yerine getirmek istedim. Ama bundan da önemlisi, mantıksal açıdan eğer temel bilgiler ve tavsiyeler içeren bir yazı yazacaksam bu ilk yazılarımdan biri olmalı. Gerçi bu kolay bir iş değil. Bir strateji oyununda pek çok hedef, izlenebilecek pek çok yol olabilir. Bu yüzden eğer atladığım noktalar olursa bunları ve benzeri tavsiyelerinizi bizimle paylaşın. Bu paylaşma işi biraz grup terapi gibi oldu ama ne yapalım.

Bir strateji oyununda ilk amaç arazi özelliklerini ve birimlerinizi tanımaktır. Ne işe yaradığını bilmediğiniz, zayıf ve güçlü yanlarını tanımadığınız birimlerle başarıya ulaşmak imkansızdır. Harita da aynı oranda önemli. Hem arazi özelliklerini kullanabilmeli hem de stratejinizi haritaya aynı oranda yayabilmelisiniz.

Bunlara birkaç örnek verelim. Mesela *Starcraft*'taki Ghost ünitesi. Görünmezlikten nükleer saldırıya kadar pek çok özelliği olan bu birimin özelliklerini doğru kullanırsanız zafer yolu kısalır. Ya da Guardian. Bu birimin menzili çok uzun. Beş Guardian'dan oluşan bir ekiple düşman üssüne, yapacağınız bir saldırı öncesi küçük vur-kaç'lar yapıp ön savunma hattını çökertebilirsiniz. Ama yavaş olduklarından onları korumaya almalı, biraz gerilerinde kaçmalarını sağlayabilecek kadar bir ek kuvvet bulundurmalısınız.

Harita içinse en iyi örnek *Myth: The Fallen Lords*. Yüksekçe bir tepenin üzerine yerleştireceğiniz iki Dwarf yukarıya tırmanmaya çalışan düşmanların gücü ne olursa olsun onları molotof kokteylleriyle durdurabilir. *Lords of Magic*'in çarpışmalarında da eğer güçlerinizi düşmanın aşması zor olan lav havuzu gibi bir engelin ardına yerleştirebilirseniz, daha size ulaşmadan Archer'larınız veya Rock Hurler'larınız, onları temizleyebilir.

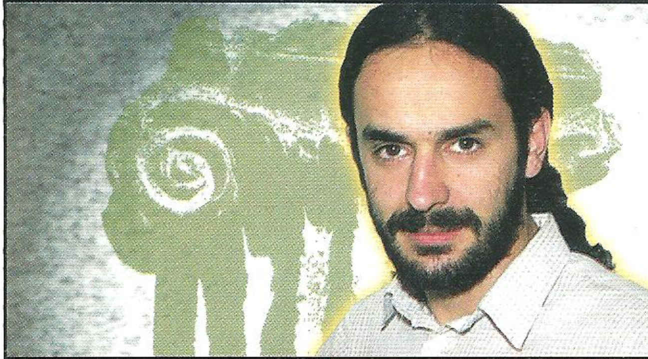
Diğer önemli bir nokta birimlerin dizimi. Burada ana mantık, menzilli atış yapanları arkaya alıp, önlerinde daha sağlam bir güç oluşturmaktır. Ama oyunun özelliklerine göre bunun sayısız farklı türü çıkar. Ayrıca *Dark Reign* gibi bir oyunda tüm birimler menzilli atış yaptığından farklı bir uygulama yapmak gerekir. Bu yüzden oyuna göre kendi diziminizi kurmalısınız.

Bunu yaparken elimizdeki en önemli veri yine birim özellikleri. Çarpışmalarda en önemli amaç en az birim kaybetmek ve elden geldiğince tamir edilebilir birimleri öne sürmek. Bunun için tamir işlevi görebilen birimleri de ekiplerinizin içine eklemelisiniz. Bunların daha kolay öldüğünü unutmayarak, hem hedef olmayacakları hem de değerli araçlarınıza kolayca ulaşabilecekleri bir noktaya yerleştirmelisiniz.

Ancak bu dizimlerde en önemli nokta, bunların hareketli olabilmesi ve kolayca manevra yapabilmeleri. Bunun için belirli ekipler oluşturup, bunlara kolayca ulaşabilmek için kısayollar oluşturmalısınız. Strateji oyunların çoğunda "CTRL+herhangi bir rakam" tuşlaması ile seçili olan birimleri bir grup olarak atarsınız. Daha sonra bu tuşa basarsanız, belirlediğiniz ekibi kolayca seçebilirsiniz.

Bu sefer örnek olarak *Age of Empires*'ı verelim. Kılıçlılarınızı seçip CTRL+1 verin. Okçularınızı 2. grup olarak atadıktan sonra, atlılarınızı 3. ve 4. gruplar olarak iki gruba ayırın. Öne kılıçlı adamlarınızı, arkaya okçuları yerleştirin. Atlıları da kanatlara. Tabii *Age of Empires*'da meydan muharebesi olmadığından, bu düzeneği düşmanın geleceğinden emin olduğunuz bir noktaya yerleştirin. Aradaki okçuların desteğinde, kılıçlılarınız düşmandan az sayıda olsa bile onları temizleyecektir. Eğer düşmanın da okçuları veya mancınığı varsa, atlılarınızı kanatlardan çıkarıp onları temizleyebilirsiniz. Eğer okçu veya mancınık getirmemişse, atlıları düşmanı çevirmek için kullanın. Burada atlıları hızlı ve düzenli olarak kullanabilmek çok önemli. Oluşturduğumuz kısayollarla 3 ve 4'e basarak onları seçebilmemiz işimizi çok kolaylaştıracaktır.

Tuğbek Ölek



Stratejide başarının üç temel anahtarı var: Harita ve birimleri tanımak, birimleri iyi dizmek ve kaynakları iyi yönetmek.

Bu örnek oldukça basit; filmlerden de gördüğümüz bir savunma dizilimi. Zaten dizilimlerinizin basit olması gerekiyor yoksa çarpışma anında onları yönetemezsiniz ve karmaşa daima düşmana yarar. Çünkü yapay zeka için karmaşa yoktur.

Son olarak kaynak yönetimini atlamayın. Oyunun başında elden geldiğince çok kaynak toplayan birim üretin. Hatta düşman oyunun başında üzerinize gelmiyorsa, sadece bu birimlerden üretin. Bu süre içinde ne kadar kaynağınız kaldığını da sürekli kontrol edin. Eğer kaynaklarınız bitecek gibi olursa onlar bitmeden yenilerini aramaya başlayın. Bir de unutmayın; kaynak toplamak kadar onu kaybetmemek de önemli. Gereksiz adam kayıplarını en aza indirmezseniz kaynaklarınız asla yetmez.

Bir de oynarken rahat olun. Saldırmaktan korkmayın. Eğer kendinizi çok başarısız görüyorsanız, her bölüme başlamadan önce adamlarınızı ölümleri pahasına dört bir yana yayıp, haritayı açın. Düşmanın geliş noktalarını ve kaynaklarını tespit ettikten sonra baştan başlayın. Böylece bölüm içinde kendinizi tamamen çarpışmalar, savunma birimlerinin yerleri gibi temel ögelere odaklayabilirsiniz. Bunları becermeye başladıktan sonra heyecanı bozmadan oynamaya devam edebilirsiniz.

Aslında söylenecek çok şey var; ama maalesef yerimiz bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere. PCG

2000'e 1 kala...

Şaka maka takribi 300 küsur gün sonra 2000 oluyor arkadaşlar. Sizi bilmem ama bende sıkı bi panik başladı. Niye diye sormayın. Niyesi var mı, yıllardır herkes '2000'e çeyrek kala', '2000'e beş kala', '2000' e 3.8345217695 kala' şeklinde başlamadı mı mesaj dolu cümlelerine? Kimin söyleyecek bi sözü olsa bu 2000 olayından açmadı mı kapıyı? Eh bu kadar şişirilince hadise -aranızda başka var mıdır bilmem- benim gibi uydum akıllılar da, ağzı açık ayran budalası gibi beklemeye başladılar yeni yüzyılı; ne olacaksa! Hayır, tam 1999'un Aralık 31 gecesi, saatler tamda 00.00'ı vurduğu anda kocaman bi sihirli değnek dünyaya dokunup 'Ey dünya, vaktidir değiş artık' mı diyecek? 'Hadi artık bugünden itibaren hiç trafik olmasın mesela. Mesela hiç kimse barışı sağlamak için savaşmasın, ya da şu ekonomik dengesizlik, yerini çok iyi kurgulanmış, adil ve çıkarsız başka bir dengeye bıraksın.' Off var ya, bu geyiğin dibi yok bende. Tüm bu elinizdeki dergiyi dolduracak kadar 2000 yılı büyücüsü fantezileri yazabilirim. Öyle ya, fantezi tabii. Sizin hiç bunların oran olarak %5'inin bile gerçekleşebileceğine aklınız basıyo mu? Şahsen benim basmıyo, basacak kadar optimist arkadaşlar varsa aranızda, onları da tebrik etmeyi bir borç biliyorum kendime. Tabii hayal gücü bu denli yüksek kişi, kurum ve kuruluşlara da ihtiyacı var bu dünyanın, dünya bunu pek umursamasa da...

Soraaa, yaşı tutanlar hatırlar, eskiden tek kanallı televizyon zamanında, Uzay Yolu diye bi dizi vardı. Sonra, Uzay 1999 diye başka bi dizi. Adından da anlaşılaceği üzere, orda tarih hep 1999'du. Yıllarca bekledim bugünlerin gelmesini ama görüyorum ki, bi numara yok. Yani geçen senenin sonuna kadar hala o umudum vardı, 'ulan, ulan, olacak lan, mistır Sıpak gelecek, şunca ahalinin içinden, kulaklarım hasebiyle beni seçecek ve bende onlardan olduğumu eşe dosta ispatlama fırsatı bulabileceğim' diye. Acaba vaz mı geçsem, yoksa ahir ömrümün şu en büyük adağına bi 360 gün falan daha mı versem? Bak şimdi, bi an durup düşündüm de gene kararsız kaldım.

Gülçin Hatıhan



Haa, unutmadan bi de 2000'le ilgili kıyamet tasarıları vardı hani zırt pırt 'Ben büyük kahinim' falan diye ortalığa dökülen madrabazların uydurduğu. Buna tek yorumum şu olabilir: Onlar kahinse, ben de gazoz kapağıyım, yerseniz afedersiniz...



Arabalar yoldan çıkarken parçalanmıyorlar, moleküllere bölüyorlar Dethkarz'da...

Gelecekteyim, Buyurmaz Mısınız?

1999'un ilk ayında biraz abes kaçsa da -sizden asla böyle kötü bir performans umduğumdan değil, hani olur ya- aklınıza 'nerden çıktı şimdi bu 2000 geyiği?' sorusu takılabilir. Derhal karanlık zihninize ışık tutuyorum: Bunun tek nedeni *'Dethkarz'* arkadaşlar. Dethkarz ne mi? Bir oyun... Araba yarışı... Gelecekte geçiyooo. Arabalarınızın ham maddesi platinium, iridium ve titanium. Dört ayrı etapta yarışıyorsunuz ,dört ayrı araba tipiniz var ve bu dört arabanın hammaddelerine göre üç ayrı modeli var. Yani toplam 12 araba seçeneğiniz var. Teknik olarak çok iyi dizayn edilmiş bir oyun. Bir üst gruba atlayabilmek için yarıştığınız etapta ilk sıralarda bitirmeniz gerekiyor oyunu. Şimdiden söyleyeyim, bu çok zor bir iş. Çünkü arabaya hakim olabilmeyi öğrenene kadar epey zaman harcıyorsunuz. Kontrolü öyle basit değil. Ama işin tekniğini çaktıktan sonra hayat güzelleşiyo. İnanılmaz iyi grafikler var, öyle ki son dönem gördüğüm en başarılı yarış grafikleri diyebilirim. Oyuna 20 arabayla yarışarak başlıyorsunuz. Yollarda havada dönüp duran piramitler ve küpler görüyorsunuz. Onların her birinin özel bir işlevi var. Kimisi yüksek koruma veriyor, kimisi acayip hızlandırıyor aracı, kimiyse güzel roketler armağan ediyor size. İşte bu yüzden, oyuna 20 arabayla 20. olarak başlıyorsunuz ama maharetleriniz doğrultusunda bu sayıyı epey azaltmanız da mümkün olabiliyor. Vur, kır, parçala, bu maçı kazan dizaynı. Pek öyle kısa yol falan yok oyunda. Bileğinizin hakkıyla kazanabilirseniz kazanırsınız ancak. Havada asılı yollarda yarışıyorsunuz. Bazen yol bitiveriyor aniden, uçuyorsunuz. Heyecan tırmanıyor (bu arada oyunun enfes müziğinin de bu duruma katkısı yok değil) ama hemen altınızda yeni bir yolun başladığını görüyorsunuz. Dediğim gibi muhteşem grafikleri var oyunun. Oyunun belki de en önemli sorunu da bu. Eğer benim gibi detay seven kişiyseniz en az birkaç saatiniz ortamı incelemekle geçiyor. Bir de namussuzlar diğer araçlarla yarışmanın yanı sıra süre zorunluluğu koymuşlar oyuna. Siz, aman diyeyim şurda şelale var, aha şurda da dev ekran televizyon, lan o ne, uzay gemisi, dur dur dur, gelmişken accık gezelim derken 'hadi güzelim zamanın doldu, kapatıyoz, artık bir başka bahara kısmetse' deyiveriyorlar. Bir de naçizhane fikrim; şu oyu-

Bak Mistır Sıpak, bunlar son günlerin; şansını iyi değerlendir. Bu yıl beni gelip aldın, aldın; alamadın, yokum ben, unut beni... Yetti senelerdir eşe dosta rezil olduğum...

nun kontrolü bu kadar zor olmayaydı, yeme de yanında yat modeli birşey olurdu yemin ederim. Ama bu hali de nefes kesici, tavsiye ederim.

Bi Kendimize Gelelim

Eh bu kadar gelecek modu yeter, dönelim bugüne. Birkaç yarış daha var bu ay bahsedeceğim. Örneğin; *Viper Racing.*

Sierra Sports'un piyasaya çıkarttığı bu oyun da hayli keyifli. İkisi kolay, üçü orta, üçü zor olmak suretinde sekiz etap var. Çok fazla araba seçme şansınız yok çünkü sadece Viper'lar yarışıyor. Ha, bir tek options'tan 'hacks'a girerseniz başka araçlar edinme ve onlarla yarışma olanağınız oluyor. Bu seçenekler şöyle: Exotic, Sports, Sedan, Viper ve Plane. Plane'i seçerseniz adından da anlayabileceğiniz gibi sizin kullandığınız araç bir uçak olabiliyor. Ama tüm bu araçlar tek tip. Siz sadece boyasını ve motorunu ayarlayabiliyorsunuz. Viper'ların dışındaki araçlar detay anlamında çok da özenli değil. Ama oynarsanız göreceksiniz, oyunun kalitesini bozmuyor bu durum. Her kullandığınız aracı 20 ayrı şekilde boyayabildiğiniz gibi tamamen kendi yaratıcılığınıza kalmış bir şekilde de dizayn edebiliyorsunuz. Sonra Career modu, para kazanmanızı, aracınızı değiştirip daha da güzelleştirmenizi ve benzeri birçok şeyi yapmanızı sağlayacak stratejik bir kulvar da açıyor size dilerseniz. Bana göre oyunun en çarpıcı yönleri, hasar özelliğinin çok gelişmiş olması (bundan kastım; bildiğim bazı oyunlardaki gibi abartıya kaçılmamış olması, yani çok gerçekçi olması) ve gördüğünüz her yere dalabilme rahatlığınız. Evet evet, oyunun içinde gördüğünüz her yere girebiliyorsunuz. Dağ bayır gezip her etabın kendine özgü yoldışı bölgelerini umarsızca dolaşabiliyorsunuz. Onbir tane kameranız var ki, bu da görselliği zenginleştiren unsurlardan. *Dethkarz*'a göre kontrolü daha kolay bir yarış ama bütünüyle kıyaslamaya kalkarsak, tercih yapmak hayli güç. Zira *Viper Racing*'de realistic bir oyundan beklediğiniz hemen her şey, *Dethkarz*'da da futuristic bir oyunun ne kadar zekice ve uğraşılmış olabileceğini görme şansınız var.


Viper Racing'de yarıştığınız araçların tek tip olması, size gerçek becerinizi ölçme imkanı sunuyor.

Uçalım Mı?

Ne zamandır şöyle bir adını anıp geçiştirmek zorunda kaldığım ama hep uzun uzun anlatmak istediğim bir oyundan bahsedeceğim şimdi size: *Plane Crazy*... Uçak simulasyonlarını seviyorsanız ama kafam 'kaldırmıyor daha light takılmak istiyorum' diyorsanız, hele hele aynı zamanda yarışmaktan da keyif alıyorsanız, tek doğru adres *Plane Crazy.* Öyle zevkli ki... Bi kere kontrolü çok kolay. Uçak simulasyonlarında olduğu gibi henüz uçağı kaldırmayı bile beceremediğiniz için kendinizi aptal gibi hissetmiyorsunuz. Dünyanın en akıllısı da değilsiniz muhakkak; ama gene de uçabilmenin o vazgeçilmez tutkusunu damarlarınızda hissedebiliyorsunuz. Diğer uçaklarla yarışıyorsunuz, artı, her etabında belli bir süre içinde bitirme zorunluluğu olan bölümleri süresi bitmeden geçme mecburiyetiniz var. Bu oyunda da *Dethkarz*'da olduğu gibi ateş falan edip zarar vermeliyim duygunuzu köreltebiliyorsunuz ama şiddetin dozu çok düşük. Grafiklerine, uçuş keyfine, bir de müziğine hasta oldum bu oyunun. Kesinlikle denemelisiniz.



İşte benim favorim: *Plane Crazy*... Renkleri, grafikleri, yarış heyecanı, uçuş keyfi olağanüstü...

Gider Ayak...

Tamamdır, bu sayı da bu kadar... Ama mesaiyi sona erdirmeden önce gelen okuyucu mektuplarına ve e-mail'lere şöyle bir değinmek istiyorum. Kullandığım dil hakkında zehir zemberek eleştiriler yazan ve 'Gülçin ablaya şahsi bir gıcığım yok' diye ilavede bulunan Çevik kardeşime öncelikle sevgilerimi yolluyorum. Yarasa ve Son Mohikan kod adlı arkadaşlarım, mektuplarınızı aldık, inceledik, değerlendiriyoruz. Adres doğrudur. Seçiminizden dolayı tebrik ediyorum. Sizi bir tek ben anlarım, gerisi hikaye... Hehehehe. Hoşçakalın. Bizi okumaya, bize yazmaya ve e-mail atmaya devam edin. Derdinizin devası, günışığı yazarınızdan sevgilerle...

Haa, bu arada yazının başında tek kanallı televizyon zamanından bahsetmiştim ya, hatırlatında, bi ara size Malazgirt Meydan Muharebesini anlatayım... Tevellüd olayı malum...

Ve iddia makamı çekilirrr... PCG

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Bu ayın Strateji Merkezi'nde tam bir strateji şöleni var. Diş geçirebileceğiniz birçok oyun olduğu için hemen başlayalım. Shogo'da animasyon tabanlı robotları öldürün, *Trespasser*'da biraz dinozor temizleyin, *Commandos*'da Nazileri yok edin ve *Israeli Air Force* ile göklerin hakimi olun. Eğer bunlar da yetmiyorsa hilelere bir göz atın!

Bize yazın:

PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Shogo, Bölüm 1

Bu MCA'ların sizi alt etmesine izin vermeyin. İşte size gerekli açıklamalar!

Shogo, bir Beastie Boys klibinden daha uyduruk Japon robotlarıyla gerçekten herkesin canına okuyor. Maalesef canına okunan kişi daha çok siz oluyorsunuz. Ama korkmayın. Elimizde oyunun tamamının harika bir açıklaması var. Hem de doğrudan Monolith firmasındaki tasarımcıların ağzından. Gelecek ay oyunun son bölümünü verirken de buralarda olmanızı tavsiye ederiz.

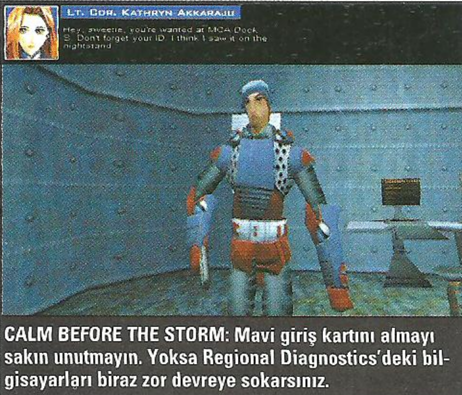
The Ambush

İleri doğru koşarak kanyonu sonuna kadar takip edin. Çıkarma gemisinin ortaya çıkmasını bekleyin ve gemi gelince de binerek bölümü bitirin.

Calm Before the Storm

İlerleyin ve kaldığınız odadan mavi giriş kartını alın. Daha sonra sağınızdaki kapıdan çıkarak odayı terk edin. Koridora girip sağdan giderek yolun sonuna kadar devam edin. Sola dönün, biraz ilerleyip merdivenlerden çıkarak ikinci kata ulaşın. Regional Diagnostics'i bulmak için etrafta dolaşın. Ana odaya girin ve oyun hakkında daha fazla bilgi alabilmek için odanın ortasındaki konsolun üzerinde bulunan dört bilgisayarı da aktif hale getirin. Regional Diagnostics'den çıkın ve geldiğiniz yoldan geri dönerek merdivenlerden birinci kata inin. Merdivenlerin sonunda bir U dönüşü yaparak sola dönün ve bir sonraki koridora girin. Solunuzdaki rampadan aşağı inin ve sağınızdaki ana holü metro istasyonuna ulaşana kadar takip edin. Leviathan'ın komuta bölümüne gidebilmek için metroya binin.

Metrodan inince ilerleyin ve duvarın üzerindeki düğmeye basarak enerji alanını kaldırın. Rampadan en üste çıkın ve bakım yapan işçileri geçerek holü takip edin. Sağınızdaki merdivenden yukarı çıkarak kapıdan girin. Sağdan devam ederek bir sonraki hole girin ve Amiral Akkaraju'yu görene kadar holü takip edin. Onunla konuştuktan sonra köprünün yanındaki holden girerek sonraki göreviniz için kendinize bir MCA seçin.

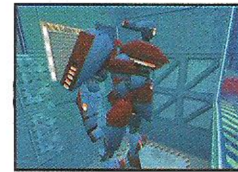


CALM BEFORE THE STORM: Mavi giriş kartını almayı sakın unutmayın. Yoksa Regional Diagnostics'deki bilgisayarları biraz zor devreye sokarsınız.

Mission Briefing

İlerleyin ve enerji alanının solundaki duvarın üzerinde bulunan düğmeye basın. Tamir ekibini geçip sağınızdaki ilk merdivenlerden yukarı çıkın. Kapıdan girin, sağa ilerleyin ve gümüş saçlı Amiral Akkaraju'yu görene kadar bir sonraki holü takip edin.

Akkaraju size görevinizi açıklayınca yüzünüzü kontrol merkezine verip köprünün uzağında olan sağdaki geçitten girin. MCA iskelesine giden holü takip edin ve sonra bir MCA seçebilmek için kolları indirin. İşte size seçebileceğiniz mevcut MCA'ların bir listesi (dördünden herhangi biri işinizi görür. Ama hepsinin aşağıda belirtildiği gibi farklı özellikleri var):



SHOGO AKUMA SERIES 12: Akuma yüksek manevra kabiliyetine sahip hafif ve hızlı bir MCA. Kıvraklığın ve hızın dayanıklılıktan daha önemli olduğu durumlar için tasarlanmış. Belaya bulaşmak yerine tabanları yağlamayı yeğleyen pilotlar için mükemmel bir seçim.



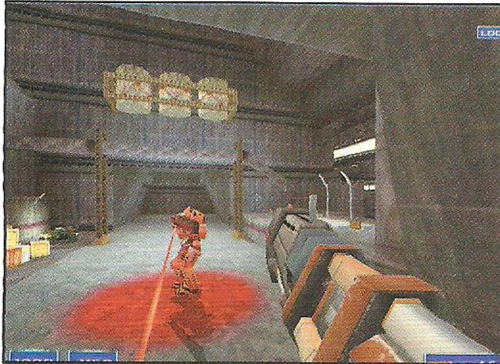
ARMACHAM ORDOG ADVANCED SERIES 7: Ordog tam bir mühendislik harikası. Parlak tasarımının yanında gücüyle hızının bütünleşmesi, onu yenilmesi zor bir rakip haline getiriyor. Vehicle modundayken UCA Enforcer'a göre daha fazla bir maksimum hıza sahip olmasına rağmen kontrolü o kadar iyi değil.

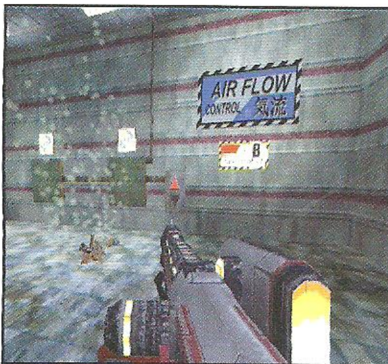


ANDRA 25 PREDATOR: Andra'nın mükemmel MCA'sı tam anlamıyla savaş görevleri için hazırlanmış. Kalın zırhını ve korkutucu tasarımını düşünürsek Predator, benzeri olmayan bir savaş makinesi. Ne yazık ki güçlü olmasını hızından ve kıvraklığından fedakarlık ederek ödüyor.



UCA ENFORCER MARK VII: Enforcer her duruma uyum sağlayabilen hareket kabiliyetiyle güçlü zırhını dengeleyerek dayanıklı ve çok yönlü bir MCA portresi çiziyor. Pilotlar için her durumda güvenebilecekleri ideal bir makine. MCA'nıza karar verdikten sonra sizin seçiminizle eşleşen MCA bölümüne gidin, kapıdan girin ve MCA'nıza binin.


THE STORM: Bırakın siz tüneldeyken, iki MCA kader arkadaşınız önden giderek düşman ateşini üzerlerine çeksinler. Hıhhh...Enayiler!



HIGH AND LOW: Görevi bitirmek için Airshaft B'deki hava akımını tersine çevirmelisiniz. Artık yeşil kapıdan geçebilirsiniz.

The Storm

Soldaki kanyonu takip edin ve sonra zemindeki tünelden içeri girin. İki MCA arkadaşınızın önden gitmesine izin verin ve tüneli sonuna kadar takip edin. Suyun içine girin ve dipteki düğmeye basın. Su seviyesi azalınca sualtı kapısından girerek bir sonraki odaya geçin ve üstünüzdeki yere atlayın. Sola dönün, holü sonuna kadar takip edin ve asansörle bir üst kata çıkın. Solunuzdaki koridorun sonuna kadar koşun ve yan kapıları açmak için yerdeki düğmeye basın. Su olan odaya dönün ve soldaki diğer hole girin. Holü yeni bir odaya kadar takip edin. Rampadan düşman bir MCA inecektir. İşini bitirin ve rampadan yukarı çıkın. Sağa dönün ve hemen sağınızdaki rampadan yukarı çıkın. Holü sonuna kadar takip edin ve kapılardan geçerek dışarı çıkın. Solunuzdaki kanyona girin ve bir sonraki bölgeye geçmek için bir sonraki tünelden girin.

Approach

Kanyonu sola doğru takip edin ve yolun sonundaki yeraltı tüneline girin. Tüneli en uzak noktasına gelene kadar takip edin ve bir sonraki bölgeye geçin. Bir sonraki bölgeye geçebilmek için sadece kanyonu ve bina duvarlarını en sonuna kadar takip edin.

City of Ghosts

Sağınızdaki cadde boyunca ilerleyin ve sola dönene kadar caddeyi takip edin. Yolun sonundaki tünelden girin ve tüneli sola doğru takip edin. Sağınızdaki ilk açıklıktan geçerek karanlık dar bir yola girin ve caddeye doğru ilerleyin. Caddeden sağa dönün, ilerleyin ve önünüzdeki iki çukurdan birine girin. Yeni talimatlarınızı aldıktan sonra çukurdan çıkın ve sağa dönün. Eğer daha önce yapmadıysanız önünüzdeki yolda duran araçları yok edin ve en son sağınızdaki binayı havaya uçurarak binada kocaman bir delik açın. Delikten içeri girin, sağa devam edin ve yerdeki kanalizasyon tünellerine atlayın. Tünelleri sonuna kadar takip edin ve asansöre binerek en üste çıkın. Bir sonraki odaya girin, sola doğru ilerleyin ve dış kapıyı açmak için yerdeki düğmeye basın. Solunuzdaki açıklıktan geçin ve altınızdaki caddeye düşün. Sağa dönün, önce ileri sonra sola doğru yürüyün. Sağınızdaki binaların arasından geçin ve sağınızda bulunan Madison tüneline girin. Tünel çökene kadar takip edin. Tüneli takip ederek Avernus'a geri dönün. Solunuzdaki binaya tekrar girin ve caddeyi sola doğru takip edin. Şimdi Samantha'yla bir kez daha savaşın ve bir sonraki kavşak noktasına ulaşmak için caddeyi takip edin. İki örümcek MCA'yla karşılaşmak için soldaki sokağa girin. Onları yok edin ve havalandırma deliklerinin girişini bulabilmek için caddenin sonuna doğru yaklaşın..

High and Low

Kapıdan girin ve holü sola doğru takip edin. İnsan askerlerin yanından geçin ve kapının yanında yerde bulunan düğmeye basın. Kapı tavana kadar yükselince Airshaft 1'e girin ve merkezdeki platforma doğru ilerleyin. İleri doğru yürüyüp bir sonraki şafta girin ve Airshaft 2'ye ulaşana kadar devam edin. Solunuzdaki şafta girin, rampadan aşağı inin ve bir yol bulabilmek için sola dönüp bir sonraki odaya girin. Bulduğunuz yolu Havalandırma Kontrol odasına kadar takip edin ve Airshaft B'deki hava akışını tersine çevirebilmek için sağ duvardaki düğmeye basın. Şimdi rampaların olduğu odaya geri dönün ve soldaki rampadan yukarı çıkıp bir sonraki hole girin. Airshaft 3'ü takip edin ve dümdüz giderek bir sonraki şafta geçin. Bu şaftı takip ederek rezistans odasına ulaşın, sola doğru yürüyün ve asansörle en aşağı inin. Rezistansları devre dışı bırakmak için sağınızdaki ve solunuzdaki kontrol panellerini yok edin. Asansöre tekrar binip en yukarı çıkın. Sola doğru ilerleyin ve bir sonraki şafta girin. Airshaft 4'ü takip edin, yerdeki düğmeye basın ve platforma binerek en yukarı çıkın. Holü takip ederek bir sonraki büyük şafta ulaşın, şaftın ucuna gelerek aşağıya düşmeye başlayın. Zemindeki küçük platformu bulun ve holü takip ederek başka bir şafta ulaşın. Yukarı zıplayın ve hava akımına kapılarak en üste çıkın. Hole girip başka bir şaft odası bulana kadar takip edin. Solunuzdaki hole girin ve son odaya ulaşmak için bu holü takip edin. Bölümü bitirmek için yeşil kapıdan girin.

Infiltration

Kapıdan geçip holü takip ederek sola devam edin. Sağınızdaki kapıdan girin ve ölü düşman askerlerinin bulunduğu odaya gelene kadar holü takip edin. Merdivenden yukarı çıkın ve en üste gelince sağa dönün. Holü takip ederek sağınızda bulunan bir sonraki kapıdan girin. Holde ilerleyerek soldaki odaya doğru devam edin ve banyoların sağındaki holden girin. Holü takip edip merdivenden yukarı çıkın ve solunuzdaki kapıdan girin. Holde ilerleyin, sağa sapın ve merdivenin yanındaki küçük korkuluğu vurun. Merdivenlere atlayın ve an aşağıya kadar inin. Sağa dönerek sağınızda bulunan hole girin. Bir sonraki hole girerek sağa doğru devam edin ve sağınızda bulunan bir sonraki hole gelene kadar bu holde ilerlemeye devam edin. Duvardaki 'RECEIVING' tabelasını ta-


CITY OF GHOSTS: Yeni talimatlarınızı aldıktan sonra tekrar sokaklara dönüp geriye kalan araçları yok ederek, yeni bir geçit açabilirsiniz.


INFILTRATION: Sizi depoya ve otoparka götürecek "Receiving" işaretini görene kadar koridorlarda mecnun gibi dolaşarak hasımlarınızın işini bitirin.



ESCAPE: Tekrar otoparktayız. Düşmanları yok edin ve sizi eve kadar atması için Hank'ı bekleyin. Kamyonun arkasına atlayınca görevi bitirmiş oluyorsunuz.

kip edin ve depoya girin. Sola doğru ilerleyin ve bir sonraki koridora girerek depodan çıkın. Bu koridoru sonuna kadar takip edin ve otoparka çıkmak için solunuzdaki kapıdan girin. Uzaktaki duvarın karşısında yer alan ve üzerinde 'EMPLOYEE ENTRANCE' yazılı bir kapı ve içerisinde bir asansör bulana kadar ilerleyin. Bölümü bitirmek için asansörle en yukarıya çıkın.

A Familiar Voice

İleriye doğru koşun ve koridorun sonundaki kapıdan girin. Solunuzdaki pencereden koşarak karşıya geçin ve sağınızdaki kapıyı açmak için küçük odanın içinde bulunan duvarın üzerindeki düğmeyi vurun. Kapıdan girin ve merdivenleri en yukarıya kadar koşarak çıkın. Solunuzdaki koridoru takip edin ve bir sonraki odada bulunan rampadan yukarı çıkın. Solunuzdaki kapıdan girin, koridoru takip edin ve bir sonraki kapıdan girin. Odanın içinde sağa doğru ilerleyin ve odanın sonundaki asansöre binerek en yukarıya çıkın. Asansörden çıkın ve yolun sonunda gözüken kutulara doğru koşun. Solunuzda bulunan bir sonraki odaya girin ve Interference Array'e doğru ilerleyerek sola devam edin. Bir sonraki kapıdan girin ve küçük bir oda içinde bir asansör bulabilmek için Array'in etrafında dolaşın. Asansörle en yukarıya çıkın ve bozuk sinyali kapatmak için Array'in uzak noktasında bulunan bilgisayar konsoluna gidin. Geldiğiniz kapıdan çıkarak Array bölgesini terk edin ve koridora geri dönün. Koridorun sonuna kadar devam edin ve Communications Control bölgesini bulabilmek için kapıdan girin. Sağa doğru devam edip asansörle en aşağıya inin. Sola doğru ilerleyin ve Comm Center kapısından girin. Koridoru sonuna kadar takip ederek sağınızdaki Communications Nexus kapısından girin. Leviathan'la tekrar bağlantı kurabilmek için bilgisayara doğru ilerleyin. odadan çıkın ve sağa doğru devam ederek küçük köprüden geçin. Duvarın üzerindeki düğmeye basın ve bir sonraki odanın kapısından girin. Sağa doğru ilerleyin. koridoru takip edin ve bir sonraki odada bulunan rampadan yukarı çıkın. Solunuzdaki kapıdan girin, koridoru takip edin ve bir sonraki kapıdan girin. Sağınıza dönün ve Service Access işaretli kapıdan girin. Sol duvarın üzerindeki düğmeye basın ve bölümü bitirmek için tünelden aşağıya inin.

Escape

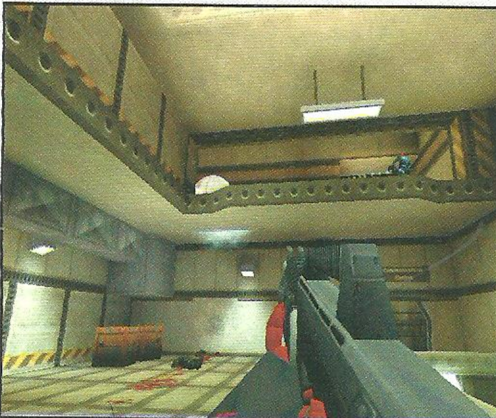
Sola doğru ilerleyin ve merdivenden aşağıya inin. Yolun sonuna kadar devam edin ve başka bir merdivenden aşağıya inin. Tüneli takip ederek içinde su olan büyük bir odaya ulaşın ve odanın en uzak noktasına kadar ilerleyin. Solunuzdaki açıklıktan girin ve tavanda dikey bir tünel bulana kadar koridoru takip edin. Kendinizi bir önceki görevde yer alan otoparkta bulmak için merdivenden yukarıya çıkın. Bütün düşmanların işini bitirin (tank da dahil). Hank bir kamyonla otoparka gelecektir. Görevi bitirmek için kamyonun arkasına binin.

Once a Thief

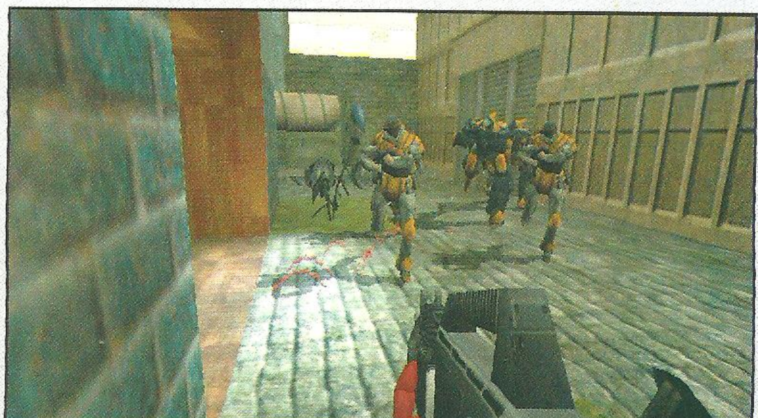
Hank'ı merdivenlerden yukarı doğru takip edin ve size kapıyı açarken onu koruyun. Kapıdan girin ve içinde birçok sandık bulunan büyük bir odaya varana dek koridorlarda ilerleyin. En üstteki kapıya ulaşana kadar yolu sola doğru takip edin. Küçük odaya girin ve sandıkların bulunduğu odadaki büyük kapıyı açmak için içerideki düğmeye basın. Küçük odadan çıkın ve büyük kapının arkasındaki yeni bölgeye girin. Koridora sağa doğru takip edin ve MCA iskelesine giden merdivenlerden aşağıya inin. Görevi tamamlamak için MCA'nızı seçin.

Public Nuisance

Caddede önce ileri sonra sağa doğru devam edin. Üstgeçidin altından geçip tekrar caddede önce ileri sonra sağa doğru devam edin. Bir sonraki caddeden sola dönün ve solunuzdaki tepenin üstüne çıkın. Caddede ilerleyin ve solunuzdaki tepeden aşağıya inin. Yol boyunca devam edip başka bir tepenin üstüne çıkın ve bir güç alanını devreye sokmak için tünele girin. Tünelden çıkın ve hem altınızda hem de sağınızda bulunan caddeye atlayın. Arkanıza dönün ve solunuzdaki açık kapıdan girin ve güç alanının altındaki yolu yok etmek için kamyonları vurun. Güç alanının



A FAMILIAR VOICE: Bozuk sinyali devre dışı bırakarak Leviathan'la tekrar bağlantı kurabilmek için Interference Array'i bulmalısınız.



MARITROPA SLUMS A: Kenar mahalleler birçok ölümcül rakibinizle dolu olduğu için yanınıza yeterli cephane alın. Tanıştığınız kadın, yavru kedisini bulabilirseniz size yardım edecek.

Hileler

Bu animasyon esaslı first-person shooter'ı oynamak gerçekten çok zevkli. Grafikler ustaca hazırlanmış. Ama eğer görevleri bitirmekte güçlük çekiyorsanız bu şifreler size kesinlikle hız kazandıracaktır. Şifreleri kullanabilmek için "T" tuşuna basın, çıkan diyalog kutusuna şifreyi yazın ve enter tuşuna basın.

Mpcamera — Geçerli olan kamera açısı hoşunuza gitmiyor mu? Bu şifreyi kullanarak değiştirebilirsiniz.
Mplightscape — Shogo'da aydınlatma efektleri bol miktarda bulunmakta. Bu şifreyi kullanarak efektlerin görüntülenme biçimlerini değiştirebilirsiniz.
Mpkfa — Etrafta zırh ve silah aramak çok can sıkıcı bir hale gelebilir. Bu yüzden bütün teçhizatı edinebilmek için bu şifreyi kullanın.
Mparmor — Tamam belki biraz korunma istiyorsunuz ve yeni bir uçuk silaha da ihtiyacınız yok. En iyi zırhı elde edebilmek için bu şifreyi kullanın.
Mpgod — Şu düşman saldırıları çok can sıkıcı olabilir. Bu şifreyi yaralanmamak için kullanın.
Mptears — Silahınızın boş olması sağlığınız için çok zararlı olabilir. Bütün ateş gücünüzü tazelemek için bu şifreyi kullanın.
Mphealth — En güçlü savaşçı bile yorgun düşebilir. Eğer gerçekten ölmek üzereyseniz, sağlığınızı tekrar ağzına kadar doldurmak için bu şifreyi kullanın.
Mpclip — Şu kilitli kapıya uyuz mu oldunuz? Tamam, bu şifreyi bildiğiniz sürece her kapıdan, herhangi bir zarar görmeden geçebilirsiniz.


Bu iki zavallının üzerine bütün kurşunlarınızı boşaltın. Kurşunlarınız mı bitti? Silahlarınızı tekrar ağzına kadar doldurmak için MPTEARS şifresini kullanın.

Herhangi bir bölüme atlamak istiyorsanız "~" tuşuna basarak karşınıza çıkan konsola "WORLD bölüm ismi" yazın. Bölümlerin isimleri aşağıda verilmiştir.

01_Ambush
02_Quarters
03_MCA_Dock
04_Shuttlebay
05_LZ_Minotaur
06_Entrance
07_Avernus1
08_Airshafts
09_Comm1
10_Comm2
12_Comm3
13_New_MCA
14_Maritropa1
15_Depot
16_Slums
17_Lost_Cat
18_Slums
19_Rendezvous
20_Maritropa1
21_Maritropa2
22_Tram
24_CMC_Sec1
25_CMC_Sec2
26_Tram
27_New_MCA
28_Airshipdock
29_Airship
30_Research
31_Avernus1
32_Museum
33_Quarters
34_Energy_Plant
34_Spires
35_Command
35_Fortress
36_Elevator
36_Kato_Center
37_Gabriel

altından geçip sonraki bölgeye ulaşabilmelisiniz. Solunuzdaki caddeden aşağıya doğru ilerleyin ve MEV Depot 17'ye girişi bulabilmek için solunuzda bulunan bir sonraki dar sokağa girin.

MEV Depot 17

Employee Entrance tabelasını görene kadar ileri doğru devam edin. Solunuzdaki rampanın en üstüne çıkın ve solunuzda kalan odaya girin. Odanın içindeki pencereyi vurun ve aşağıdaki küçük avluya atlayın. Sağa dönün ve sağdaki dar yolu takip ederek istasyonu bulun. Trene yaklaşın. Tren siz binemeden kalkacaktır. Daha önce içinden atladığınız pencereye geri dönün ve sağınızdaki küçük odaya atlayın. Kapıdan girip koridoru ileri doğru takip edin ve bodruma inen merdivenlerden aşağıya inin. Sağa doğru ilerleyip sağınızdaki kapıdan girerek bölümü tamamlayın.

Maritropa Slums A

Yolu sağa doğru takip edin ve Fish Market'ın solundaki kapıya yaklaşın. Uzun merdivenden aşağıya inin ve Dirty Dann's Drugs n' More'a yani sağa doğru ilerleyin. Sola doğru devam edin ve bir açık hava pazarı bulmak için hafif yokuştan aşağıya inin. Pazar yerinden koşarak geçin ve solunuzda kalan büyük bir kemer altına gelene kadar arka yolda ilerleyin. Kemer altından geçerek çitlere doğru devam edin ve bir kamyon kapıyı kırınca geri çekilin.

Kamyonun yanından geçerek B. Olsen tüneline doğru koşun. Solunuzdaki otele girin ve resepsiyonun arkasına geçin. Kapıdan geçerek resepsiyon görevlisinin odasına girin ve duvardaki sigorta panelini vurun. Odadan çıkın ve sağınızda kalan otel koridorunda ilerlemeye başlayın.

Merdivenlerden dördüncü kata çıkın, merdiven boşluğundaki pencereyi vurun ve sağınızdaki çatının üzerine atlayın. Dikkatlice elektrik kablolarının arasından geçerek ilerleyin ve sağınızdaki balkona atlayın. Pencerelere ateş edin, binaya girin ve başka bir pencere bulana kadar evin içinde ilerleyin. Pencereye ateş edin, bir sonraki balkondan sola doğru devam edin ve merdivenden yukarı, çatıya çıkın. Sağa devam edin, bir sonraki binanın penceresinden içeri atlayın ve merdivenlerden aşağıya inerek binadan çıkın. Merdivenleri en aşağıya kadar takip edin, ileri doğru yürüyün ve Pumping Station 6'nın kapısından girin. Merdivenden aşağıya inin, sola devam edin ve bir sonraki kapıdan girin. Sola doğru ilerleyin ve kapıdan girin. Sola dönün ve dışarıda ayakta duran kadınla konuşun. Eğer onun yavru kedisini bulursanız kapısındaki elektriği kesecektir. Arkanıza dönün ve solunuzdaki kapıdan tekrar girin. Koridoru sonuna kadar takip edin ve bir sonraki kapıdan girin. Merdivenden aşağıya inin ve terk edilmiş binayı bulabilmek için sağınızdaki bölgeye girin. Bölümü tamamlamak için binaya girin.

Lost Cat

Sağa doğru ilerleyin ve merdivenlerden en yukarıya çıkın. Sağa dönün, kapı boşluğundan girin ve küçük odadaki kapıyı uçurun. Koridora girin, hemen sola dönün ve sağınızdaki kapıdan girin. Yokuştan aşağı inin, bir sonraki odanın zeminine atlayın ve bir sonraki kapıdan girin. Koridoru sonuna kadar takip edin, nöbetçileri temizleyin ve cesetlerin bir tanesinden Squeaky Toy'u alın. Artık oyuncak elinizde, zemindeki delikten aşağı atlayın ve koridora geri dönün. Sağa dönün ve küçük odaya çıkan koridoru takip edin. Üstteki çıkıntıya atlayın ve yokuş yukarı çıkan yolu en yukarıya kadar takip edin. Sola sapın ve sola doğru ilerleyerek koridordun sonuna kadar gidin. Sola dönün, koridordan yokuş yukarı çıkın, merdivenlerin yanından geçin ve basamaklardan yukarıya


LOST CAT: Gel pisi, pisi. Kediyi kandırabilmek için şu elinizdeki uyuz oyuncağı kullanın. Bölümü bitirmek için buna mecbursunuz.

çıkın. Koridoru takip ederek iki büyük pencereyi bulun ve sonra onları ateş ederek kırın. Çatıya atlayın. Sola doğru ilerleyin ve bir sonraki çatıya atlayarak uzaktaki binanın içine girin. Sağa doğru ilerleyin, asansörün düğmesine basın ve daha sonra asansöre binerek yukarıya çıkın. Yolu takip ederek bir sonraki odaya girin kayıp kediyi bulana kadar koridorda ilerleyin. Squeaky Toy'u kedi üzerinde kullanın ve daha sonra bölümün başına dönün. Bölümü tamamlamak için binadan çıkın.

Maritropa Slums B

Sola doğru ilerleyin, merdivenlerden yukarı çıkın ve en üstteki kapıdan girin. Yolu sola doğru takip edin ve kapıdan girin. Sola devam edin ve dışarıda ayakta duran kadınla konuşun. Yavru kedisini ona geri verin. Artık solundaki elektrikli kapıyı açacaktır. Bölümü bitirmek için kapıdan girin.

The Mecca

Sağa doğru ilerleyin ve Mecca kulübüne girin. Merdivenlerden önce aşağı inin, daha sonra da yukarı çıkın ve koridorda dümdüz gitmeye devam edin. Sağınızdaki üçüncü açıklığa girin ve merdivenden yukarı çıkarak üstteki yola ulaşın. Yerde bir geçiş kartı bulabilmek için yolu sonuna kadar takip edin. Geçiş kartını alın ve kulübün girişine geri dönün. Girişin yanındaki makinenin önünde durun, geçiş kartınızı makineye sokarak geçerli kılın, kulüpten çıkın ve caddeye geri dönün. Sağa doğru ilerleyin, kapıyı açın ve dar yolu tren istasyonuna kadar takip edin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve görevi bitirmek için trene binin.



CITY ON FIRE: Bölümü sapasağlam bitirebilmek için güç jeneratörlerini yok ederek güç alanlarını ortadan kaldırın. Sonra da tünele balıklama atlayın.

Shinara District

Dar yoldan çıkıp caddeye girin. Yolda sağa doğru ilerleyin ve duvarda bir delik açabilmek için güç alanının yanındaki kamyonları havaya uçurun. Yeni tünelden içeri girin ve uzaktaki ucundan dışarı çıkın. Caddeyi sağa doğru takip edin ve bir sonraki caddeden gidebildiğiniz kadar sola gidin. Arkasından girebileceğiniz bir bina arayın ve bölümü tamamlamak için bulduğunuz binadan içeri girin.



SHINARA DISTRICT: Shinara'nın sokakları pek tekin değildir. Görevi bitirebilmek için arkadan girişi olan bir bina bulmak durumundasınız.

City on Fire

Caddede ileri doğru gidin ve sağınızdaki tepeden yukarı çıkın. Bu yolu takip edin ve solunuzdaki tünelden girin. Bir güç alanıyla karşılaşana kadar bir sonraki caddeyi takip edin. Tepeden biraz aşağı inin ve caddeden altınızdaki yere atlayın. Bir sonraki sokaktan sola doğru ilerleyin ve ilk kavşağa gelene kadar devam edin. İleri doğru devam ederek tepeden aşağı inin, caddeyi sağa doğru takip edin ve tepeden yukarı çıkarak Lindbrook binasına doğru ilerleyin. Sağdaki sokağa girip sonuna kadar takip edin. Bir sonraki caddeden sağa dönün, duvara doğru ilerleyin ve caddeyi sağa doğru takip edin. İleri gidebildiğiniz kadar gidin ve bölümdeki güç alanlarını devre dışı bırakmak için sağınızda kalan güç jeneratörlerini yok edin. Şimdi sola doğru devam edin ve tünelden girin. Bir sonraki sokaktan sağa dönün ve bir sonraki kavşağa kadar ilerlemeye devam edin. Sokağı sola doğru takip edin ve bir sonraki sokaktan sağa dönün. Uzaktaki binaya kadar ilerlemeye devam edin ve sağınızdaki tepeden yukarı çıkın. Bu caddeyi sonuna kadar takip edin ve solunuzdaki tünele girin. MCA istasyonuna ulaşabilmek için bir sonraki caddeden sağa dönün.

Rescue Attempt

Koridoru ileri doğru takip edin ve CMC lobisine girin. Authorized Personnel kapısından girin ve daha sonra sağınızda bulunan bir sonraki kapıdan girin. Ofisin içine girin ve lobide bir kapı açabilmek için duvardaki düğmeye basın. Lobiye geri dönün, açık kapıdan girin ve Ryo bütün alarmları devreye sokacaktır. Eğer Ryo size yardım ediyorsa, ileri doğru devam edin ve Authorized Personnel kapısından girdikten sonra asansöre binin. Asansörle The Favor'a inin. The Favor'dan döndükten sonra koridorda ilerlemeye devam edin ve solunuzda bulunan bir sonraki kapıdan girin. Ofisin içine girin ve lobide bir kapı açabilmek için duvardaki düğmeye basın. Lobiye geri dönün ve açık kapıdan girin. Ofis koridorundan aşağıya doğru ilerleyin ve en sondaki merdivenlerden yukarı doğru çıkın. Koridoru sola doğru takip edin ve merdivenlerin yanındaki Monitoring Station A kapısından girin. Başka bir yerdeki kapıyı açabilmek için odanın içindeki düğmeye basın.

Odadan çıkın, merdivenden aşağı inin ve bir üst kata çıkabilmek için sağınızdaki asansöre binin. Asansörden çıkın, solunuzdaki pencereyi ateş ederek kırın ve küçük bir güvenlik odasına atlayın. Dışarıdaki güç alanını etkisiz kılmak





RESCUE ATTEMPT: Eğer Ryo bugün sağından kalktıysa size bir kıyak yapıp alarmları devreye sokmadan geçmenize izin verecektir.

için odanın içindeki düğmeye basın, odadan çıkın ve güç alanının yanından geçin. Sola doğru ilerleyin, merdivenlerden aşağıya inin, sağa doğru ilerleyin ve duvardaki engele ateş edin. Küçük çukurun içine girin ve arkanızdaki tutsak hücrelerinin kapılarını açmak için içerideki düğmeye basın. Tutsak hücrelerinin bulunduğu alana girin ve koridoru sonuna kadar takip edin. Prisoner Control'e girin ve hücrelerdeki güç alanlarını devre dışı bırakmak için düğmeye basın. Kura'yı bulabilmek için hücrelere geri dönün.

Hücrelerin bulunduğu alandan çıkın ve sağınızdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Sağınızda bulunan bir sonraki koridora girin, ileri doğru koşup asansöre atlayın. Asansörle aşağıya inin ve solunuzdaki merdivenleri koşarak inin. Koridordan koşarak geri dönün, ofisleri pas geçin ve lobiye dönün. Solunuzdaki koridordan aşağı doğru ilerleyin ve metroya dönüp bölümü bitirebilmek için koridorun sonuna kadar koşun.

The Favor

Koridoru ileri doğru takip edin ve güç alanının yanından geçin. Koridor boyunca devam edin ve merdivenlerden bir sonraki odanın altına inin. Sağa sapın ve solda iki çıkış görene kadar bir sonraki koridoru takip edin. Birinden girerek en aşağıya kadar inin ve asansörden çıkın. Dışarıdaki yolu takip edin ve bir sonraki odaya girin.

Güç köprüsünü uzatmak için düğmeye basın. Odadan çıkın sağınızdaki güç köprüsünden karşıya geçin ve yolu takip ederek yeni bir odaya ulaşın. Odanın altına inerek güvenlik alarmını kapatmak için sağdaki düğmeye basın. Devam edip odadaki sol düğmeye basarak havalandırma borusunun yanındaki platformları aşağı indirin. En alttaki platforma atladıktan sonra borunun içine atlayın. Öbür odada dışarı fırlatıldıktan sonra asansöre binerek üstünüzdeki çıkıntıya ulaşın ve bir sandık odasından geçerek koridoru takip edin. Ahşap merdivenlerden en yukarıya kadar çıkın ve bir sonraki koridora geçin. Sağa doğru devam edin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Koridoru sonuna kadar takip edin. Bölümü bitirmek için asansöre atlayın ve 24. kata geri dönün.



THE FAVOR: Devam etmeden önce güvenlik matrisini devre dışı bırakmak için güç köprüsünü çalıştırın.

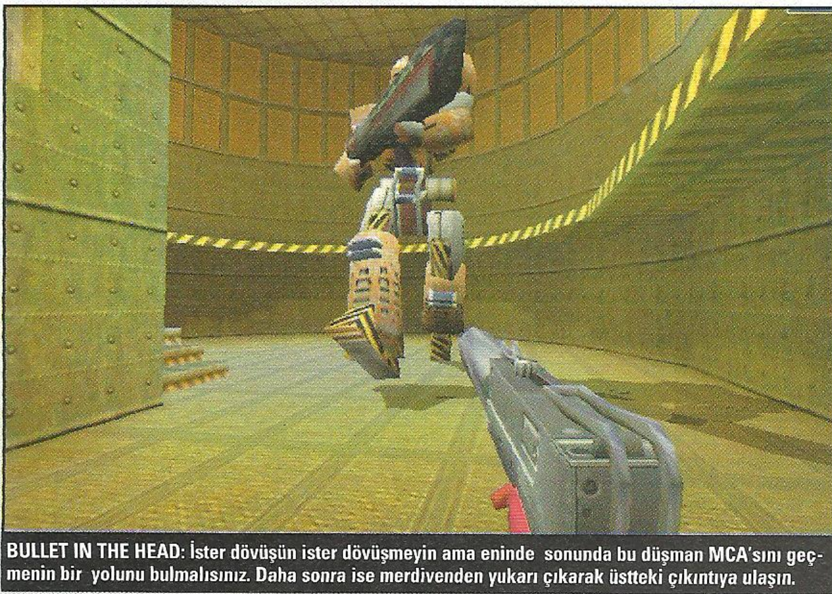
Runaway Train

İleri doğru devam edin ve bir sonraki merdivenden metronun bir üst katına çıkın. Metronun en önüne gidene kadar koşun, asansörle aşağı inin ve bölümü bitirmek için fren sistemlerini devreye sokun.


RUNAWAY TRAIN: Metronun ön kısmına gidin. Bölümü bitirmek için metronun sistemlerini kurcalayarak acı bir fren koymanız gerekiyor.

Bullet in the Head

Koridoru takip edin ve merdivenlerden yukarıya çıkın. Sola devam edin ve yolunuzu tıkayan düşman MCA'sını ister pas geçin isterseniz de yok etmeye çalışın. Nasıl yaparsanız yapın ama merdivenlerden üstteki çıkıntıya çıkarak koridora girin. Ryo'nun Hank'ı "sattığını" görene kadar koridorda ilerlemeye devam edin. Hank'ın bulunduğu noktaya koşun, MCA iskelesine geri dönün ve görevi tamamlamak için bir MCA'ya atlayın.


BULLET IN THE HEAD: İster dövüşün ister dövüşmeyin ama eninde sonunda bu düşman MCA'sını geçmenin bir yolunu bulmalısınız. Daha sonra ise merdivenden yukarı çıkarak üstteki çıkıntıya ulaşın.

An Old Friend

İleri doğru devam edin ve asansörle en yukarıya kadar çıkın. Uziel'i temizleyin ve görevi bitirmek için uzay gemisine doğru yaklaşın.

A New Insight

İleri doğru devam edin ve koridoru takip ederek bir sonraki odaya ulaşın. Solunuzdaki merdivenlerden yukarı çıkın ve kapıdan girin. Koridordaki güç alanını devre dışı bırakmak için odada içindeki düğme-


A NEW INSIGHT: Her tarafta güç alanları var. Eğer bölümü tek parça halinde bitirmek istiyorsanız bütün bu alanları devre dışı bırakmalısınız.



CITY OF HOPE: MCA'nızı yanaştırabileceğiniz bir bina bulana kadar şehir sokaklarında aylak aylak dolaşmaya devam edin.

ye basın ve odadan çıkın. Koridorda sola doğru ilerleyin ve dar yolu sola doğru takip edin. Köprü bölgesine girin ve bölümü bitirmek için bilgisayarı devreye sokun.

Oshii Research Station

İleri doğru devam edin ve kapıdan girin. Sola doğru ilerleyin ve küçük bir erzak odası bulabilmek için ani bir dönüş yapın. Tavandaki ızgarayı vurun, merdivenden yukarı çıkın ve havalandırma kanalına girin. Uzak tarafa kadar sürünün ve bir başka ızgara vurarak altınızdaki koridora atlayın. Merdivenden aşağı inin ve lav odasında bir yol ortaya çıkarabilmek için küçük odadaki düğmeye basın.

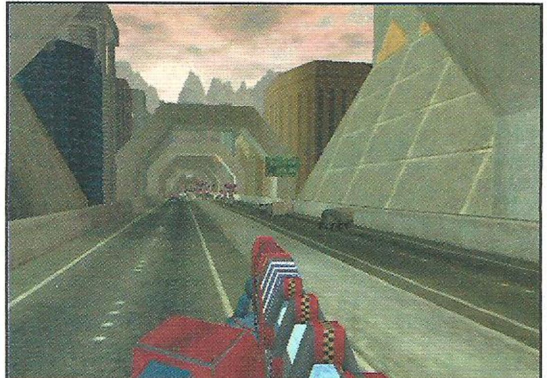
Merdivenden geri yukarı çıkın, kapı düğmesine basın ve koridora girin. Koridorda sola doğru ilerleyin ve asansörle aşağı inin. Kapıdan girin, lavın üzerindeki köprüden karşıya geçin ve bir sonraki kapıdan geçerek yolda ilerlemeyi sürdürün. Bir bilgisayar konsolunda Kura'yı bulabilmek için koridor boyunca ilerleyin.

Aranızda geçen konuşmadan sonra koridor boyunca sola doğru devam edin ve merdivenlerden en yukarıya kadar çıkın. En üstte koridorun soluna doğru devam edin ve yolun sonunda karşınıza çıkan kapıdan girin. Koridorda sola doğru ilerleyin ve yolun sonundaki büyük bilgisayar konsoluna kadar devam edin. Kura ile başka bir konuşma yaptıktan sonra odadan aşağıya atlayın ve kapıdan geçip koridoru takip ederek bir dış avluya ulaşın. Kapıdan geçip sola doğru koşun ve koridorun sonundaki asansöre binerek yukarı çıkın. Asansörden inin ve sağınızdaki kapı boşluğundan geçin. Bu koridor boyunca ilerleyin ve bir sonraki büyük odada bulunan asansöre binerek yukarı çıkın. Yol boyunca koşarak koridordaki merdivenlerden yukarı çıkın ve başka bir büyük odaya girin.



OSHII RESEARCH STATION: Kura'yı bilgisayar konsolunun başında sizi bekliyor bulabilmeniz için şu azıcık sıcak lavın üzerindeki köprüden karşıya geçmelisiniz.

Duvarın karşısındaki rafa doğru yürüyün ve Data diskini alın. Geri dönün ve koridoru sola doğru takip edin. Odadan aşağıya atlayın, dar geçitte ilerleyin ve büyük bir odaya gelin. Merdivenden aşağıya inin ve solunuzdaki kapı boşluğundan geçerek ilerleyin. Asansöre binerek aşağıya inin, sola doğru devam edin ve kapıdan girerek bilgisayar odasına ulaşın. Konsola doğru yürüyün ve Data diskini Leviathan'a yükleyin. Bölümü tamamlamak için başlangıç noktanıza geri dönün.



HISTORY OF WARFARE: Gabriel'i bulunca onunla savaşmak mı yoksa ona katılmak mı istediğinize karar vermek zorundasınız.

City of Hope

Caddeyi sağa doğru takip edin ve sağınızda bulunan bir sonraki tünele girin. Tam önünüzdeki tepeden aşağı inin ve önce sola sonra da sağa dönen caddeyi takip edin. Duvara doğru ilerleyin, sağınızdaki dar yola sapın ve bölümü bitirebilmek için MCA'nızı binaya yanaştırın.

Eğer Gabriel'e "cehenneme kadar yolun var" dediyseniz bu bölüme geri döneceksinizdir. Tekrar bölüme başlayınca ileri doğru gidin ve bölümü bitirmek için Madison tüneline çıkan sokakları takip edin.

History of Warfare

Koridoru takip ederek içi su dolu olan odaya ulaşın. Duvardaki düğmeye basın, yüzerek zemindeki deliğin içine girin ve tünelde ilerlemeye başlayın. Arkanızdaki küçük sualtı kapısından girin ve tüneli takip ederek küçük bir odaya ulaşın. Sualtı tünelinin sonundaki büyük pervaneyi durdurabilmek için duvarın üstündeki düğmeye basın. Pervaneye doğru yüzün ve daha sonra tünelin sonundaki bir çatlaktan yukarıya doğru yüzün ve su dolu büyük bir odaya ulaşın. Sudan çıkın ve herhangi bir kapıdan girin. Asansörle yukarıya çıkın ve çıkıntıya doğru yürüyün. Gabriel'e doğru yönlenin ve kararınızı verin.

Eğer Gabriel'in ayakta durduğu yerde duruyor ve büyük odaya üstten bakabiliyorsanız sola doğru devam edip solunuzdaki kapıdan girin. Koridoru takip edin ve daha sonra kırık merdivenlerden yukarıya çıkın. Üstteki yoldan devam ederek yeni bir koridora ulaşın. Koridorun sonuna kadar gidin ve daha sonra büyük tankı pas geçerek sağınızdaki merdivenden aşağı inin. Yerdeki deliğin üzerinden karşıya atlayın ve içinde bir MCA bulunan gerçekten büyük bir odaya kadar koridoru takip edin. MCA'nın sağındaki havalandırma ızgarasını vurun ve daha sonra havalandırma kanalına girerek uzakta gözüken ızgarayı havaya uçurun.

Büyük bir açıklığa doğru ilerleyin ve daha sonra bölümü tamamlayabilmek için ortaya çıkan çıkarma gemisine atlayın. Eğer Gabriel'le dövüşmeye karar verdiyseniz açıklığa gelince sağa doğru devam ederek büyük bir çukurun bulunduğu yere gelin. Çukura atlayarak içindeki suya düşün. Bölümü bitirebilmek için su altı tünelinden geçerek MCA'nızın bulunduğu yere dönün. PCG

kenan9593

Israeli Air Force

Gerçek bir İsrail Hava Kuvvetleri pilotunun yardımıyla zaferden zafere koşun.

"Kutsal Topraklar" üzerinde hava hakimiyetini sağlamakta güçlük mü çekiyorsunuz? Gerçek bir İsrail Hava Kuvvetleri pilotu, Tamir Goren'in profesyonelce tavsiyeleri hep zirvede kalmanıza yardımcı olabilir.

GÖREVE HAZIRLIK

Görevi ve Durumu Kavramak

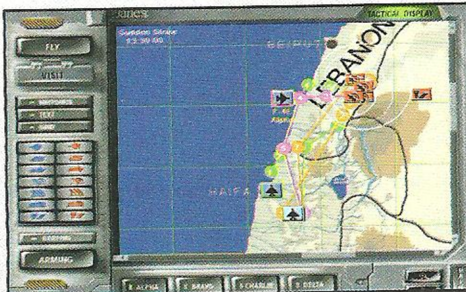
Günümüzün pilotları, düşman uçaklarının ani saldırılarını püskürtmek için havalanmak zorunda oldukları durumların dışında, bir göreve asla hazırlıksız çıkmazlar. Öncelikle görev hakkında kendilerine brifing verilir. Hedefleriyle, tehdit unsurlarıyla ve müttefik kuvvetlerle ilgili mevcut tüm verileri elde ederek kumandanlarından özet bilgi alırlar. Tüm bu bilgiler, size oldukça genel biçimde sunulmakta. Bunları adamakıllı anlayabilmek için biraz özen göstermelisiniz. Kalkışa geçmeden önce hedefinize bir göz atmak için Taktik Ekranı'ndaki "Hedef Görüntüleyici"yi kullanın. Özel bir görevde daima en önemli hedefinizi belirlemeye çalışın. Rotanız üzerindeki AG tehdit unsurlarını ve savaş arazisinin, onlardan kaçabilmeniz için alçak uçmanıza olanak sağladığı bölgeleri kontrol edin. *IAF*, rotanız üzerinde belirlediğiniz noktaları (waypoints) taramanıza ve gerekirse seyir çizginizi değiştirmenize izin verecektir. Eğer ikinci kez göreve çıkıyorsanız ve yeterince deneyim kazandıysanız, Silah Yükleme (Arming) ekranına geçerek cephanelerinizi seçebilirsiniz. Ancak uçaklar, genellikle üstlendikleri rollere göre en iyi biçimde donatılmıştır. Başka önemli bir konu da birimleri düzenleme işidir. Bu da çoklu birim kontrolü anlamına gelir.

ÇOKLU BIRIM KONTROLÜ (MULTI FORMATION CONTROL)

IAF, tek bir görev içerisinde, aynı anda dört ayrı birime kadar kontrolü olanaklı kılan taktiksel bir özelliğe sahiptir. Her ne kadar görevlerin çoğunu tamamlayabilmek için birden fazla birime ihtiyaç duysanız da bu özellik, sizi her dakika bir birimden diğerine geçmek zorunda bırakarak bir sorun haline dönüşmeyecek biçimde planlanmıştır. Dikkat etmeniz gereken ilk nokta, brifing esnasındaki birimleri düzenleme bölümüdür. Her birimin, genel operasyonda üstlendiği bir rolü vardır ve hepsi de uygun silahlarla donatılmış haldedir. Saldırı birlikleri, genellikle gökyüzünü silahlı saldırganlardan temizlemek için tasarlanmış CAP (Hava Muharebe Devriye) güçlerinden ya da SAM bataryaları ve AAA silahları gibi yerdeki tehdit unsurlarını ortadan kaldırmaya yarayan "The Wild Weasel" veya SEAD birimlerinden oluşur. Dikkatli olun, farklı birimleri en uygun sırayla uçurabilmek, her zaman onları alfabetik sıraya dizmek kadar basit olmayabilir.

Uçuş esnasında, görevin genel gidiş hattını anlayabilmek için "Hedefe 10 mil kaldı!" gibi diğer birimlerden gelen mesajlara kulak kabartın.

Ayrıca, savaşın son dakika durumunu, kuş bakışı görüntüyle almak için zaman zaman Taktik Haritasına göz atın. Y.Z(yapay zeka), elbette sizin yerinize diğer uçakları uçuracaktır. Ancak siz çok daha iyisini becerebilirsiniz. Daima, en hareketli bölgede olmaya özen gösterin.



Taktik durum haritasını iyi çalışın. Böylece, düşmanın yerini tayin edebilir ve görev için "waypoint'leri" belirleyebilirsiniz. Ayrıca, gelen mesajları dinlemeye özen gösterin.

Uçaklar

IAF'de, her birinin kendine has özelliklerinin bulunduğu yedi farklı çeşit uçak uçurabilirsiniz. En doğru seçimi yapabilmek için her uçağın güçlü ve zayıf yanlarını bilmeniz oldukça önemli. İşte size bazı ipuçları:

MIRAGE

Fransız Mirage, Delta kanatlı bir uçaktır. Bu da, onun yaklaşık 300-400 knot gibi yüksek hızlara ulaşabilmesi anlamına gelir. İhtiyacınız olduğunda, Mirage, kanatlarının geniş platformunu kullanarak keskin dönüşler yapmanıza imkan sağlar. Ancak bu dönüşleri, havadaki hızınız pahasına


Mirage, yüksek hız manevraları için tasarlanmıştır. Geniş delta kanatları, keskin dönüşlere imkan sağlar. Ancak kaybedilen hızı yeniden kazanmak çok güçtür.

ödersiniz. 250 knot'ın altına bir kez düştünüz mü, hızınızı yeniden kazanmak çok zor hale gelir. Bu yüzden, keskin bir dönüşten başka seçeneğiniz kalmadıkça, muharebe esnasında hızınızı 450 knot'ta korumak için elinizden geleni yapın.

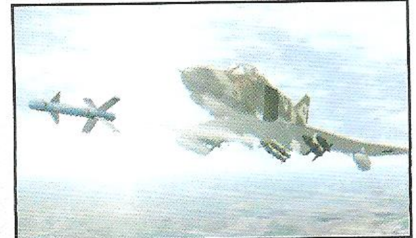
F-4E PHANTOM

Pilotlar arasında bir espri vardır: F-4, mühendislerin, yeterince güçlü bir motor takıldığında bir tuğlanın bile uçabileceğini gösteren bir kanıtıdır. Ancak tüm bu esprilere karşın, F-4'ler Vietnam, Yom Kippur ve diğer savaşlarda, onlarca düşman uçağını düşürmüştür. Öyleyse bunun sırrı nedir? Yanıt basit. Uçağı 380 knot hızda yani, stabil dönüş yapabileceği bir hızda tutmak. Eğer, birini haklamak ya da kendinizi savunmak için hızınızı feda ederseniz, kısa bir düz uçuşla yeniden aynı hıza ulaşmaya çalışın. İki güçlü J49 turbo jet motoru, kaybettiğiniz hızı yeniden kazanmanızı sağlayacaktır.


En iyi sonuçlar için, F-4E Phantom'ları 380 knot sabit hızda tutun. Kendinizi savunmak ya da birini haklamak için hız kaybederseniz, kısa ve düz bir uçuş, sizi yeniden kendinize getirecektir

F-4 2000

F-4 2000, eski F-4E ile aynı uçuş özelliklerine sahiptir. Tek fark, F-4 2000'in, kendi sınıfında, F-15 ve F-16 gibi kendinden daha modern ve daha yetenekli uçaklar bulunmasıdır. Bu yüzden, uygulanabilecek en iyi taktik, F-4 2000'in güdümlü füzeler göndermek ve havadan yer hedeflerine saldırı düzenlemek gibi yapabileceği en iyi şeyleri yapmasına izin vermek ve çocukları it dalaşında baş başa bırakmak.


F4-2000, güdümlü füzeler yollamak ve havadan karaya düzenlenen saldırılar için çok uygundur.

KFIR C-7

İsrail'in geliştirdiği bir model olan Kfir,


Kfir C-7 it dalaşları için, belki de en uygun hava aracı değildir, ama köşeye sıkıştığında, bundan alnının akıyla çıkabilir.

Fransız Mirage'ları esas alınarak tasarlanmıştır. Ön Kanard kanadı, ona gelişmiş bir dönüş yeteneği sağlasa da temelde yine her şey aynı. F-4 2000 gibi, Kfir de, her ne kadar tek başına ayakta kalabilecek güce sahipse de, hali hazırda F-16 ve F-15 gibi uçaklar varken, savaşa göndermek için doğru bir seçim değil.

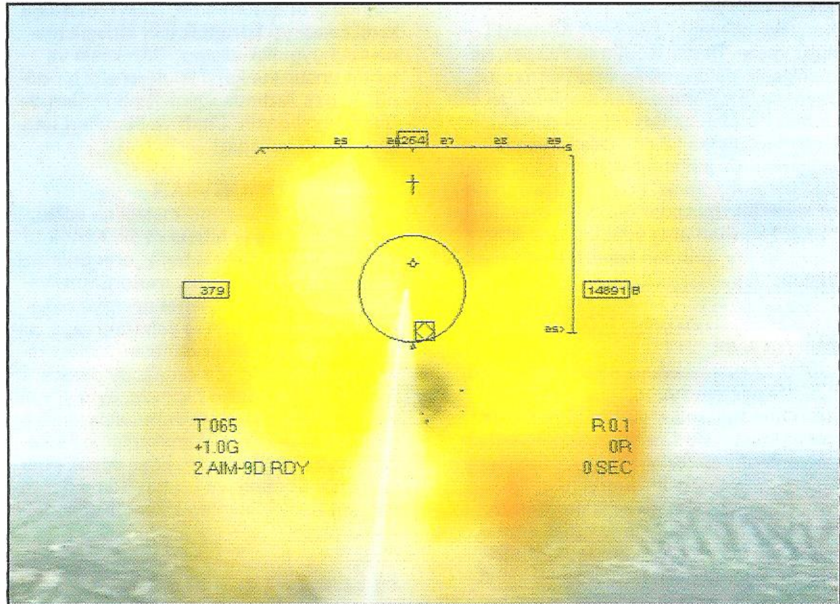
F-15C
F-15 genellikle "göklerin kralı" olarak kabul edilir. Çok fazla sayıdaki ve hemen her menzildeki AA Silahları, uzun süre ayakta kalabilmesi için sahip olduğu iki motoru ve tüm hızlardaki mükemmel uçuş kapasitesiyle tanınır: Havadan havaya mücadelelerde bundan fazla ne bekleyebilirsiniz ki? F-15'ler, yolunuz üzerindeki AA tehdit unsurlarını temizlemesi için göndermeniz gereken uçaklardır. Bunu doğru zamanda ve adam akıllı yapabilmek için, F-15'lerin çok çeşitli cephanelerinden faydalanın ve kanat güçlerinize kötü çocukları, it dalaşına girmeyecek kadar mesafeden temizlemeye çalışmasını emredin.


Eğer, aradığınız AA üstünlüğü ise, bütünüyle donatılmış bir F-15'ten daha iyisini bulamazsınız.

F-16D
F-16, gerçek bir çok amaçlı avcı uçağıdır. Bombalarını bırakmak için dalışa geçtikten sonra, aniden çarpışmaya hazır, mükemmel bir AA avcısı haline dönüşebilir. D modeli çift kişiliktir. Modern elektronik uçuş aksamlarından ve birleşik ECM'inden yararlanarak, güdümlü füzeler yollamak ve düşman topraklarının içlerine kadar AG saldırıları düzenlemek için kullanılır. Buna rağmen, hala tek kişilik bir modelin, tüm AA yeteneklerini üzerinde barındırır. F-16D'yi hangi amaç için ihtiyacınız varsa kullanabilirsiniz. Ancak, yüklerinizi hafifletmeden ve MIG avına çıkmadan önce görevini tamamladığına mutlaka emin olun.


Gerçek bir çok-amaçlı avcı uçağı olan F-16D hem havadan havaya hem de havadan karaya saldırılarda etkilidir.


Lavi ATF, sıradışı uçuş makineleri arasında yerini almıştı. Ancak, üretimi prototip aşamasında durduruldu. *IAF*, "olsaydı, acaba nasıl bir şey olurdu?" şeklinde soru sorduran bu uçağı kontrol etmenizi olanaklı kılıyor.



Hayatta kalmak için, düşmanlarınızın nerede olduklarını bilmeniz gerekli. Çeşitli radar sistemlerini akıllıca kullanırsanız, onları daha sizi görmeden ortadan kaldırabilirsiniz.

LAVI ATF
İşte size bütünüyle mükemmel bir uçak. Son derece güçlü olmasının yanı sıra üstün manevra yeteneğine, birinci sınıf elektronik uçuş aksamına ve cephane kapasitesine sahiptir. Tek sorun, uçağın geliştirilmesinin prototip aşamasında durdurulmuş olması. *IAF* de, çarpışma esnasında diyelim ki LAVI'yi uçuracaksınız. Lavi'yi 300-400 knot'lık makul bir hızda tutabilmek ve G-LOC'tan(G-Kuvveti Bilinç Kaybından) kaçınmak için gazı doğru düzgün kullanmalısınız.

Hayatta Kalabilmek

Muharebe uçuşlarının en zor kısmı, hayatta kalabilmektir. Ünlü WWII "Ace" William Bishop'ın, AA savaşları için daima geçerli olan on kuralından birinde belirttiği gibi: "Hava savaşlarındaki, kayıplar ve düşüşler, galibiyetlere ve öldürmelere karşılık gelir" Modern bir jetin düşmesine ve aktif bir pilotun ölmesine değecek çok az sayıda görev vardır. Bu nedenle öncelikle uçağınızın sağ salim hedefe gidip geri döndüğünden emin olmalısınız. Ancak bundan sonra, bir MIG daha düşürmeyi ya da SAM bataryası ortadan kaldırmayı düşünmelisiniz.

TEHDIT UNSURUNUN YERINI BULMAK
IAF'te, olası tehditlerin yerini tespit etmek için kullanılan en önemli cihazlar, gerçek bir savaşta olduğu gibi Radar ve RWR'dir. Radar, size kilitlenmeden önce, uzun menzildeki olası tehditlerin yerlerini tespit etmek için kullanılır. RWR ise işler sarpa sardığında, yani bir radar üzerinize kilitlendiği anda sizi uyarır.

RADAR
Havadaki tehdit unsurlarını radarla bulabilmek için, mevcut olan farklı modlardan birini seçebilirsiniz. LRS(Uzun Menzilli Arama) uzun menziller için, TWS(Kısa Süreli İz Taraması) daha yakın menzilli ve detaylı araştırmalar için, ACM(Otomatik Savaş Modu) ise otomatik kısa menzil aramaları için kullanılır. Yerdeki tehdit unsurları, eğer SA-2 ya da SA-3 gibi sabit SAM hedefleriyse, AG radarındaki "MAP" modunda tespit edilebilirsiniz. Ancak örneğin SA-8 gibi hareketli hedeflerse, "GMT" modunu kullanmalısınız. Ayrıca IAF, size gerçek hayatta göremeyeceğiniz bir üstünlük sağlıyor. F4 tuşuna basarak, hedefinizi "visit" modunda görebilirsiniz. Böylece, hangi hedefe kilitlendiğinizi doğrudan görebilir ve yine "visit" modundayken "Enter" tuşuna basmayı sürdürerek farklı hedefler üzerine kilitlenebilirsiniz.

RWR
RWR, uçağınıza kilitlenmiş olan radarları gösterir. Bu da, hedef menzillerine girer girmez, sizi büyük olasılıkla vurabilecekleri anlamına gelir. Bu cihaza çok dikkat edin. RWR iki sesli uyarı sinyali verir. "Newguy" sinyali herhangi bir tehdit belirdiği anda, "ML(Füze Fırlatıldı)" sinyali ise size doğru bir füze ateşlendiğinde bir sesli mesaj eşliğinde verilir. ML uyarısını duyar duymaz, her şeyi bir kenara bırakın ve kendinizi savunmaya bakın; hatta bir MIG çantada keklik olsa bile.

MISSILE! MISSILE!" GÖRÜNTÜSÜ
IAF bu görüntüyle, tehlike unsurlarını bulabilmeniz için, yararlı bir araç daha sunuyor. Uçağınızdan size kilitlenen en ciddi tehlike unsuruna kadar olan tüm görüş çizgisini elde etmek için, sadece F5 tuşuna basmanız yeterli. Bu şekilde, kendinizi esas tehlikeye karşı korumuş olursunuz. F5'e iki kere basmanız, tehdit unsurunun "pad-lock "görüntüsünü verir.

AA SAVUNMASI

Karşılaşabileceğiniz üç çeşit AA tehdit unsuru vardır. Radar Güdümlü Füzeler, genellikle üç milden daha yakın olmamak kaydıyla, uzun menzilden ateşlenir. Isı Güdümlü Füzeler ise beş milden daha yakın, kısa menzillerde ve çok yakın mesafeli çatışmalarda kullanılır. Ayrıca eğer, onlardan korunmazsanız, düşman uçakları neredeyse bir mil kadar yakın bir mesafeden tam arkanızdan ateş edebilir. İşte, size bunların her birinden kendinizi korumanın yolları:

AA RADAR GÜDÜMLÜ FÜZELERDEN KURTULMAK

IAF'te karşılaşacağınız uçaklardan çoğu, AA-7 "Apax" ve AA-10 "Alamo-A" gibi uzun menzilli, radar güdümlü füzelerle donatılmıştır. Bu füzeler, onları hedeflerine yönlendiren, kalıcı radar kilidine bağlı olarak işler. Böyle bir füzeyi hedefinden saptırmak için,füzeyle aynı doğrultuda ilerleyecek hale gelinceye kadar dönün, ve birkaç tane "chaff" gönderin. "beam" açısına dönmeniz, radarın üzerinizde sürekli kilitli kalmasını zorlaştıracaktır. "chaff" göndermek ise onu daha da aptal edecektir.

Eğer 90 derecelik bir manevra işe yaramazsa ve füze size hala yaklaşmaya devam ediyorsa doğru anı bekleyin. Çarpışmadan birkaç saniye önce, birden ona doğru dönün. Füze, uçuş rotasını değiştirmekte geç kalacak ve size, güvenli bir mesafede infilak edecektir. Zamanlama bu manevra açısından çok önemli. Eğer çok erken davranırsanız, füzeyi tam kafadan yersiniz; çok geç davranırsanız yeterli bir dönüş açısı elde etmeye zamanınız kalmaz.

ISI GÜDÜMLÜ FÜZELERDEN KAÇMAK

Isıya duyarlı füzeler, hedeflerine yönlenirken tamamen farklı bir davranış sergiler. Dolayısıyla onlara karşı yapılacak savunma da tamamen farklıdır. Isı Füzeleri birbirlerinden bağımsız olarak, hem motorunuzun yaydığı kızılötesi ısı yayınımını saptar hem de kendini buna doğru yönlendirir. Bu füzeleri aldatmak için, motorunuzun sıcaklığını azaltmalı ve birkaç "flare(fişek)" atmalısınız. Eğer motorunuz yeteri kadar soğuksa, "flare", füzenin ısı güdümleyicisine daha cazip gelecek ve füze, onu izlemeyi tercih edecektir. Bunu yaparken, yine füzeye doğru dönmelisiniz. Füzeye doğru olan görüş açınızı ne kadar büyütürseniz onun kuyruk borunuzdan çıkan sıcaklığı saptaması o kadar güçleşecektir. Bu da görünürdeki tüm füzelere karşı durumunuzu daha avantajlı hale getirecektir. Hatta arkanızda kalanlara göre bile. Son olarak, eğer işler iyice sarpa sararsa, tüm radar güdümlü füzelere yapacağınız gibi, füzeyi aldatmak için ani bir dönüş yapın.

BİRLEŞİK MANEVRA

Bir füze size tam karşıdan, 10 mil mesafeden ateşlenirse, bilin ki bu radar güdümlü bir füzedir. Eğer, tam arkanızdan ve çok yakın mesafeden ateşlendi ise bu da ısı güdümlüdür. Ancak, tam arkanızdan, dört mil öteden bir füze ateşlenmesi gibi belirsiz durumlarda ne yapacaksınız? Bu gibi durumlarda, iki ayrı olasılığa karşı kendinizi korumak için birleşik manevrayı uygulamalısınız. Gazı kesin ve tehdit unsuruna karşı 90 derecelik bir dönüş yapın. Ardından hem "chaff" hem de "flare'ları" bırakın. Chaff ve Flare'leri mutlaka idareli kullanın!

ANTİ-MERMİ MANEVRASI

Bir eşkıya, sizi "mermi" menziline soktu, ama daha her şey bitmiş değil. Kendinizi atış hizasından uzak tutarak, onu önünüze getirmeye çalışın. Bunu, motorunuzu yavaşlatarak, hava frenlerini devreye sokarak ve bir miktar dönüş yaparak, sağa, sola kıvrılarak, sizi takip etmesini zorlaştırarak yapabilirsiniz. Bir tarafa, 90 derece kıvrılın ve çok keskin biçimde, aynı yönde yine 90 derece kıvrılın. Bunu, eşkıyanın gelişigüzel gönderdiği mermiler sizi ıskalayıncaya dek sürdürün. Eğer düşük irtifada iseniz, dönerek ve bir taraftan diğer tarafa ani şekilde kıvrılarak kendinizi koruyun.

AG Savunması

SAM'LERDEN KORUNMAK

Karadan havaya fırlatılan füzelerin çalışma prensibi, radar güdümlü AA füzeleriyle aynıdır. Bu yüzden, onlara karşı uygulanacak manevrada benzer biçimde olmalıdır: 90 derece dönüşler, "chaff" ve keskin dönüşler. AA radarları neredeyse hiçbir zaman hedefleriyle aralarındaki görüş çizgisini kaybetmezler. Ancak SAM füzeleri yerden fırlatılan füzelerdir. Dağların ardında, alçaktan uçmak, yalnızca sizi tespit etmelerini engellemekle kalmayacak, ayrıca, fırlatıldıktan sonra, füze üzerinize kilitlenmişse bile, kilidini bozacak ve paçayı kurtarmanızı sağlayacaktır. Dünyadaki hiç bir radar, dağların ötesini göremez. Bu nedenle, ateşlenmiş bir SAM füzesine karşı yapılabilecek en iyi şey, araziden yararlanıp saklanabilecek geçici bir sığınak bulmaktır. Eğer füzeye yüksek irtifada yakalanırsanız ya da arazi dümdüz ve saklanacak bir yer yoksa, dönüş/chaff yön değiştirme manevrasına odaklanın. Eğer uçağınız ECM ile donatılmış ise, bu SAM'e karşı çok işe yarayacaktır. Ancak yine de tek başına buna güvenmeyin.

AAA ATEŞİNDEN KORUNMAK

Otomatik Uçaksavar ateşi, kısa menzillidir, alçak irtifalarda ölümcüldür ve ondan saklanabilmek çok güçtür. AAA ateşinden kaçmanın en iyi yolu, onun çok üzerinden uçmaktır. Eğer kendinizi, 5000 AGL'de(yer seviyesinin üstünde) tutabilirseniz, güvenliktesiniz demektir. Tabii ki, eğer bölgede SAM'ler de varsa, bu bir sorun yaratacaktır. Böyle bir durumda, hangisinin daha tehlikeli olduğuna karar vermek zorundasınız. Eğer AAA ateşine yakalanırsanız, ya güvenli bir irtifaya yükselerek ya da atış menzilinden çıkarak, oradan olabildiğince hızla uzaklaşın. Bunları yaparken de, topçu subaylarının size nişan almasını güçleştirmek için birkaç "Yüksek-G" dönüşü sergileyin.

YERE ÇAKILMAMAK İÇİN

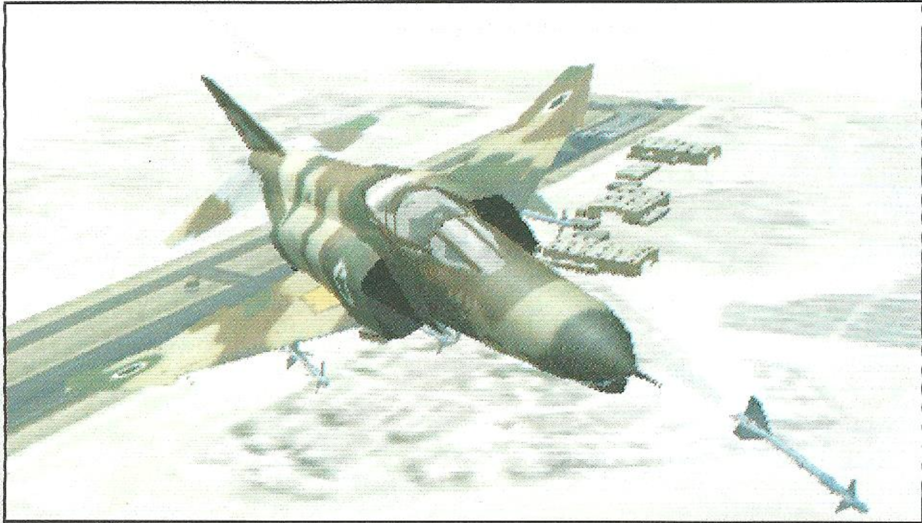
Söylenmesi gereken önemli bir noktada şudur: Pilotların bir numaralı düşmanı, ne düşman uçakları ne de SAM'lerdir, aksine CFIT(Arazinin içine yapılan kontrollü uçuşlar), yani yere çakılmaktır. Tüm bu tehlikelerden kendinizi korurken, özellikle alçak uçarken ve F5, F7 ve "padlock" gibi dış görüntüleri kullanırken, uçuş yüksekliğinize dikkat etmeyi unutmayın. Alçak uçuş esnasında, gözlerinizi önünüzden ayırmayın ve vektör hızınızı önünüzdeki en yüksek engelin üzerinde tutun. Yoksa bir, CFIT istatistiği haline gelirsiniz.

AA TACTICS

AA Silahlarını Kullanmak

MRM

Düşman uçaklarının önünü keserken ya da savaşırken silahlarınızı en iyi şekilde kullandığınızdan emin olun. MNM'lerle, yani orta menzilli füzelerle başlayalım. İlk füzeyi, hedefiniz DLZ'ye(Dinamik Fırlatma Zonuna) girdikten hemen sonra ateşleyin. Böylece, füzenin fazladan biraz daha enerjisi kalacaktır. En iyi sonuç için, hedef noktasını ASE'nin(Kabul Edilebilir Sapma Hatası) tam ortasına koymalısınız. Daha da önemlisi, hedef sembolü TD kutusunun tam altına gelmelidir, bu da başlangıç koşulları için her şey hazır anlamına gelir. Eğer AIM-7 gibi yarı-aktif bir füze fırlatı-



Bazı kısa menzilli füzeler neredeyse her açıdan ateşlenebildiği halde, yine de en iyi sonuçları uçağın arka hizasına geldiğinizde alırsınız. Yalnızca, bir gözünüzü ufuk çizgisinden ayırmayın, yoksa herhangi bir dağa çakılmanız işten



Hedefinize bir milden fazla yaklaşırsanız, mermilerinizi kullanın; bu menzilin dışında bir işe yaramazlar. Mermisiz kalmak istemiyorsanız, onları idareli kullanın.

yorsanız, füze, uçuşunu tamamlayana dek, STT'deki(Tek Hedef İzi) hedefin üzerine kilitli kalmalısınız. Eğer füzeniz AIM-120 gibi aktif ise, bir kere ateşlenince, artık başka hedeflerle uğraşabilirsiniz. Rahat bir galibiyet için, füzeyi ateşledikten sonra, dümdüz hedefinize karşı uçmak yerine, onunla aranızdaki yatay mesafeyi iyice açmaya bakın.

SRM

Ateşleyeceğiniz bir sonraki füze de, SRM'dir(Kısa Menzilli Füze). Isı güdümlü füzelerinizden, en iyi performansı almak için hedefinizin arkasına dairesel bir hareket yaparak geçmeye çalışın. Shafrir-2 gibi eski nesil füzeler, hedeflerini yalnızca arka sektörden tespit edebilir. Ne var ki, AIM-9 veya Phyton gibi her görüş açısından ateşlenebilir füzeler de arkadan çok daha iyi bir performans sergiler. Hedef, DLZ'ye girer girmez, ısı dedektörünün yüksek frekanslı sesini bekleyin ve ateş edin. Füzenizin, vurup vurmadığını görmek için hedeften ayrılmayın, ya da F11 tuşuyla- "Füze Görüntüsünü" kullanın. Eğer, muhteşem Phyton 4 füzeleriyle donatılmışsanız onları hedefin iki yanını kontrol ederken, atış menzilinin dışından, DASH kaskını ve "Padlock" görüntüsünü kullanarak ateşleyebilirsiniz. Kısaca; F5'e basarak pad-lock görüntüsünü alın ya da F5'e iki kere basın, ses çıkmasını bekleyin, ateş edin ve füzenin gidişini izleyin.

MERMİLER

Silah ayarınızı, yalnızca hedefinize bir milden az bir mesafe kaldığında mermilere getirin. Ateşlemeden önce, hedefe doğru yaklaşma hızınızı ayarlayın. Hedefinizin uçuş çizgisinin üzerinde olduğundan emin olun, böylece nişanlama çarpısı tam önüne gelecektir. Sonunda, namluyu hedefin biraz arkasına getirin ve tetiği çekin. Mermi şeritlerinizin, kısa ve etkin olmasına özen gösterin. Böylece mermileriniz hemen bitmeyecektir. Eğer hedefinizle olan görüş açınız çok büyükse onun tam karşıdan "fotoğrafını" çekin. Namluyu hedefin tam karşısına getirin, ateşe başlayın ve hedefin ateş hattından geçmesine izin verin. Hiçbir şey, kısa menzilde mermiyle avlamak kadar tatmin edici olamaz.

ÇATIŞMALAR

Nasıl uçacaksınız?

Çok yakın çatışmalar sırasında, spiral dalış veya yüksek hızla yo-yo gibi kusursuz manevralar sergilemek hiç de kolay değildir. İşler yolunda gitmeyince uyulacak en iyi kural, yine William Bishop'ınkilerden biridir : "Ne yapacağınızı bilmiyorsanız, burnunuzu rakibinizin kuyruğuna yaslayın". Eğer makul bir hızla düşmanınıza doğru dönmeye devam ederseniz, emin olun ki durumunuz daha iyiye gidecektir. F5 ve F7 görüntüleri bu amaç için biçilmiş kaftandır.

MOTORU KULLANMAK VE G-KUVVETİ

Doğru düzgün bir uçuş için, anahtar faktör, psikolojik durumu iyi ayarlamaktır. Hiçbir pilot birkaç saniyeden daha fazla süren, 9-G'lik bir dönüşe dayanamaz. Göz kararması, birkaç saniyelik düz uçuş sonucunda geçebilir; tabii, bilinçsiz durumdayken önünüzde karşılaşabileceğiniz hiçbir engel yoksa. Bundan korunmak için, daha nazik dönüşler yaparak ya da tercihen havadaki hızınızı düşürerek, G-kuvvetini iyi ayarlamalısınız. Doğru düzgün bir dönüş yapmak için birkaç knot'lık hızdan fedakarlık etmelisiniz. Bunun için, güçlü uçaklar kullanırken, zaman zaman gaz kesmeniz gerekebilir.

DIŞ YA DA İÇ GÖRÜNTÜLERİ KULLANMAK

Sanal-Gerçeklik teknolojisi, PC uçuş simülasyonlarında daha tam olarak yaygınlaşmadan önce karşılaştığımız en önemli kısıtlamalardan biri, 3D savaş esnasında içinde bulunduğumuz genel duruma tam hakim olamamaktı. *IAF*'te bu soruna, çok sayıdaki görüntü çeşitliğiyle cevap verilmiş. Aşağıda, görüntüleri kullanmakla ilgili anlatacaklarım tamamen kendi seçimimdir. Ancak, her oyuncu, farklı seçeneklerle haşır neşir olmalı ve kendi tekniklerini değiştirmelidir.

Daha önce belirttiğim gibi, savunma için en iyi görüntü, F5 görüntüsüdür. Saldırmak için sırayla şunları yapıyorum: Hedefime radarla kilitlenmeyi başardığımda, hedefi kokpit içindeki HUD(Head Up Display) görüntüsünde ya da farklı HUD(F1) görüntülerinde tutmaya çalışıyorum. Çatışma esnasında ise,"oyuncudan hedefe dış görüntü" için F7'yi, uçuş bilgilerine erişmek için de F1'i kullanırım. Tam önümdeki hedefi, makul bir görüş açısında haklamaya kalkışırken, hedef üzerinde "pad-lock" sağlamak için F3'e basıyorum. Kokpitimi hedefe denk getirebilmek için, oku ucu yukarıya gelecek şekilde yerleştirip, tetiği çekiyorum. Hedef, genellikle ön sektörde olmadığı için, "padlock" görüntüsündeyken, genel duruma sürekli hakim olmak hiç de kolay değil. Kokpit yaklaşıp, ok kısaldıkça, kovalamaca sırasında, hedefi önümde geniş bir açıyla görür görmez, HUD görüntüsüne geçmeye hazırlanıyorum.

AG TAKTİKLERİ

AG Silahlarını Kullanmak

IAF'de, havadan karaya fırlatılan çok çeşitli füzeler vardır. Bir hedefi yok etmenin en iyi yöntemi, AG radarıyla ona kilitlenmek ve "Hedef Görüntüsünde(F4)" onu kontrol etmektir. Nitekim, 15.000' yükseklikten, karadaki bir aracı tespit etmek pratik olarak imkansızdır. İşte size, farklı silahlarla ilgili birkaç ipucu.

UZAKTAN SALDIRI SILAHLARI

Uzaktan Saldırı Silahları, son derece sıkı biçimde korunan bölgelerdeki yüksek derecede önem taşıyan hedefleri, tehlikeli


Bombalar, füzeler ya da mermiler; havadan karaya kullanılan hangi silahı kullanırsanız kullanın uygun hedefe kilitlenmek için AG radarını kullanmanız gerekli.

bölgeye girmeden yok edebilmek demektir. Bu yüzden, "zeki", uzun menzilli ve kusursuz olmak zorundadırlar.

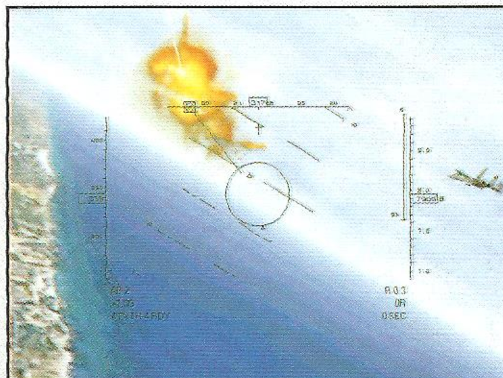
GBU-15
"Gliding Bomb Unit(Süzülen Bomba Ünitesi)", TV-Güdümlü, uzun menzilli ve ileri itiş gücü bulunmayan bir bombadır. Bu bomba, doğru mesafeyle süzülmesi için, yüksek irtifadan yollanmalıdır. Çok yüksek bir hızla, 20.000' e yükselin ve hedef DLZ'ye girdiği anda, bombayı bırakın. Ardından uçağı geriye döndürün ve otomatik pilota bağlanın(bunun en kolay yolu, daha gerideki bir "waypoint'e" yönlenmektir) ve tüm ekran MFD' ye geçin. (Z tuşu). Bu noktada, hedefinizi bulmaya ve (Ctrl+ok tuşlarıyla) ona keskin nişan almaya odaklanın. Hedefin çok üzerine nişan almamaya dikkat edin. Çünkü, GBU, hedefine çok düşük bir açıyla ulaşır ve tahmininizin çok ötesine isabet edebilir.

MAVERICK
Maverick, "ateşle ve gerisini düşünme" tarzıyla, son derece hünerli ve kusursuz bir silahtır. Bir kere menzilinize girdi mi, yalnızca radar kilidinizi bir hedeften diğerine aktararak, çok sayıda kara birliğini yok edebilirsiniz.

HARM VE SHRIKE (ÖRÜMCEKKUŞU)
"HARM(Anti-Radar Füzesi)", SAM radarı gibi yer radarlarına ve Gundish AAA araçlarına karşı çok etkilidir. Hedeflere sakın fazla yaklaşmayın. Yoksa, hedefler HARM'ın tespit sınırlarının dışına düşebilir. Her bir radarı yok edip etmediğinizden emin değilseniz, bunu onaylamak için 360 derecelik bir dönüş sergileyin.

LASER GÜDÜMLÜ BOMBALAR
Hedeflere kilitlenebilmek için FLIR'i(İleri Kızılötesi Görüş) manuel olarak kontrol etseniz de, bu iş, AG radar modlarını kullanarak çok kolaydır. Burnunuzu hedefe doğru indirirken, AG TD kutusu ve Lazer TD kutusu üst üste gelmelidir. Düzgün bir CCIP bomba dalışı sergileyerek devam edin. FLIR, hatasız bir vuruş için bombayı yönlendirir.

DOĞRUDAN BOMBARDIMAN
GP (Genel Maksatlı) ve küme şeklinde atılan bombalar, CCIP modunda, keskin bir nişanlanma gerektirir. Bu konuda, IAF, diğer simülasyonlara oranla daha gerçekçidir ve biraz tecrübe ve profesyonelce bir yaklaşım ister. Elbette, ateş düğmesini basılı tutarak, on derecelik bir dalış açısıyla, hedefin üzerine bombaları bırakabilir ve bilgisayarın "delayed" moddayken bombaları bırakmasını sağlayabilirsiniz. Ancak gerçek hayatta atış çok daha isabetsiz olabilir. Bombaları, hemen ve doğru biçimde bırakmak için, en az 30 derecelik bir açıyla bombardıman dalışı sergilemelisiniz. Yeterli yükseklikte olduğunuza ve "delay" çizgisinin yok olduğundan emin olun. Nişan alın ve ateş edin. İsabet oranınızı görebilmek için Silah Kamerası'nı(F11) kullanın. Belki de, bu, MIG'leri avlamak kadar zevkli değil ama ondan daha az öneme sahip değil.


Bir dalaşma esnasında, G-Kuvvetini doğru dürüst ayarlayamazsanız, ertesi gün uçabilmek için muhtemelen hayatta olamayacaksınız demektir.

MERMİLER
Makinalıyla etrafı taramak çok zevkli olabilir. Altı Gün Savaşı'nda İsrailli pilotlar, bir seferde sıraya dizili yerde park etmiş 5 ya da 6 MIG'i ortadan kaldırmayı başardı. Bunu siz de yapabilirsiniz. 10-20 derecelik, rahat bir dalış için, kendinizi ayarlayın, mermilerin etkili olduğu menzile girebilmek için bekleyin(iki milin altı), nişan alın ve tetiği çekin. Gerisini kafanıza takmayın.

AG Saldırı Seçenekleri

Her AG görevi için, hangi taktiği ve silahı seçeceğinizi nasıl bileceksiniz? İşte, üç basit seçenek ve bunların ardındaki mantık:

UZAKTAN SALDIRI
Daha önce belirttiğim gibi, uzaktan yapılan saldırılar, Maverick, GBU ve HARM gibi uzun menzilli füzeler kullanarak, SAM korumasında olan bölgeye girmeden, hedefleri yok etmek için uygulanır. 1982 Lübnan Savaşı'ndaki ünlü SAM Saldırısı gibi doğrudan saldırıları engellemek için, yolu temizleyen SAM füze radarlarını da yok etmek için çok yararlıdır. Ayrıca, son derece iyi korunan (Irak seferinde, Saddam Hüseyin'in yeraltı sığınağı gibi) nokta hedeflerine karşı "cerrahi" saldırılar için de kullanılır.

YÜKSEK İRTİFADAN SALDIRI
Eğer AAA ateşinin en büyük tehdit unsurunu oluşturduğunu düşünüyorsanız, Yüksek İrtifa Saldırısı gerçekleştirin. Hedef bölgesine 15.000'de nüfuz edin ve bombardıman dalışını, AAA ateşinin ulaşamayacağı en az 6000' AGL'den gerçekleştirin. Bu kısıtlamadan paçayı kurtarmak istiyorsanız, öncelikle AAA toplarını yok etmeniz çok yerinde olacaktır.

"VUR-KAÇ" SALDIRISI
Esas tehlike unsuru SAM olduğunda, alçaktan uçmak ve olabildiğince uzun süre gizlenmek istiyorsunuz. İşte "Vur-Kaç" saldırısı tam bu anda işe yarar. Hedeften, dört mil uzaklıkta ve 45 derecede olana kadar ona yaklaşın ve 8000-10000' e tırmanıp bombardıman dalışına geçin. Ne kadar kısa süre kendinizi savunmasız bırakırsanız, üzerinize kilitlenilme ve vurulma şansınız o kadar düşük olur.

"KANAT KUVVETLERİ " KONTROLÜ

Tehlikelerle dolu bir ortamda tek başınıza uçmak büyük hatadır. Kanat Kuvvetlerinizi doğru kullanmak, etkinliğinizi ve ateş gücünüzü ikiye katlayacaktır. Radarınızı bir hedefe kilitlendiğiniz anda, Alt+W ile kendi Kanat Kuvvetlerinizi, düşmanın Kanat Kuvvetlerine havale edin ya da Alt+E'yi kullanarak, siz başka bir hedefe yöneldiğiniz anda, onu kendi hedefinize yönlendirin. Eğer bir eşkıyayı, silkeleyip atarken zor anlar yaşıyorsanız, Kanat Kuvvetlerini yardıma çağırmak için Alt+P'ye basın. İkiye karşı bir olan görevden kısa bir süre sonra, ikinizde işinize devam etmek için serbest kalacaksınız. Son olarak, eğer siz yolunuzda ilerlerken Kanat Kuvvetleriniz anlamsız bir it dalaşıyla başını belaya sokmuşsa, Alt+T ya da Alt+C ile onu hizaya getirin. Barış dolu göklerde uçmanız dileğiyle! PCG

PC GAMER ONLINE

Günlük **Oyun Dozunuzu** alabileceğiniz **tek yer** PC Gamer Online'dır.

BAŞLIKLAR

LEVEL KÖŞESİ

Quake II ve Unreal level'ları hakkında bilgi mi arıyorsunuz? Web'deki en iyi level alanına bir uğrayın. Burada Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation ve daha birçok oyun için araç gereç bulacaksınız.

SÜTUNLAR

PC Gamer editörleri tarafından yazılan bu günlük sütunlar oyun dünyasının içini ve dışını ayağınıza getiriyor. Bazen çekişmeli, ama her zaman eğlenceli!

GÜNLÜK MEKTUPLAR

Güney yarımkürede sifonu çekince su hangi yöne dönüyor? Oyunlarla ilgili tartışmalara ve düzeyli (!) geyiklere bizzat katılın.

HABERLER

Sizin için önemli olan en taze oyun haberlerini bulmak için ziyaret edilecek tek adres: PC Gamer Online.

COCONUT MONKEY ARŞİVLERİ

Burada CM'in boyama kitapları, çizgi romanları, oyunları ve Quake II level'ları insanlığın hizmetine sunuluyor! Herkesin sevgilisi bu maskota biraz takılmak için buraya bir uğrayın.

PC GAMER ONLINE — COLUMNS

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

Featured Column
So Sayeth the Fancy Gentleman

What's up with the K6-2? - Greg Vederman
Greg explains why he is hesitant about AMD's K6-2 with 3DNOW! instructions.

Bakery Fresh Columns

Please Don't Hurt Me! - Colin Williamson
Colin opens his mail bag and responds to reader mail. And some of it isn't pretty...

How to become a PC Gamer in 5 easy steps - Lisa Renninger
Lisa answers one of the questions she gets asks the most: How do you get a job at a place like PC Gamer?

From Big Install to Big Screen - Gary Whitta
As a whole slew of PC games are poised to become big-budget movies, the question remains: can Hollywood bury the specter of past failures and do big-screen justice to some of our favorite characters?

Buggy Games: An Epidemic - Crabby Old Bastard
The practice of releasing buggy and unfinished games has become epidemic -- so what can we do about it?

Archives

She Got Game — Lisa Renninger
Colin's House of Shame — Colin Williamson

PC GAMER ONLINE — QUAKE LEVELS
single-player • deathmatch

Single-Player Quake Levels

There are probably more single-player maps for Quake than any other game--and for good reason. The game features marines, insane dogs, zombies, fiends, and other monsters too horrible to mention. These elements have been combined by level editors for some truly ingenious and horrifying levels. You name a setting and there is probably a single-player Quake mission matching that scenario: subways, ancient Scotland, a slaughterhouse, deep space, and just down and dirty places of death and destruction.

The best single-player levels for Quake are located in this area, and although most of the folks behind these levels have moved on to Quake II, their efforts are still a load of fun to play. Give them a try--you won't regret it.

Complete List

Beyond Belief Part I - The Unholy Alliance	Matthias Worch	bbelief.zip	6.98 MB
Dark Nite	Unknown	darknite.zip	475 KB
Discordia	Creed	discord.zip	455 KB
Downward Sprial, The	Stan C.	dspirl11.zip	630 KB
Elektra Complex, The	Andrew Smith	elektra.zip	546 KB
Guardhouse, The	Andrew Smith	guard.zip	480 KB
Hive Part II	Chris Mayers	metro.zip	867 KB
Inverurie	Neil Manke	alba02.zip	1.03 MB
Monastry	Daniel Vogt	monastry.zip	638 KB
Morbidity: 1	Unknown	morbid_1.zip	595 KB
Museum	Steve Rescoe	museum.zip	609 KB
NetherWorld, The	Dave Kelvin	networld.zip	624 KB

www.pcgamer.com

Commandos, Bölüm 3

Alçak Nazi'ler!
Buraya kadar yeterince uzun ve zorlu bir savaş oldu; ama henüz hiçbir şey görmediniz. *Commandos* en zor görevlerini sona saklıyor ve biz, bu çocukları sağ salim eve ulaştırmanız için buradayız.

D-Day Kick Off

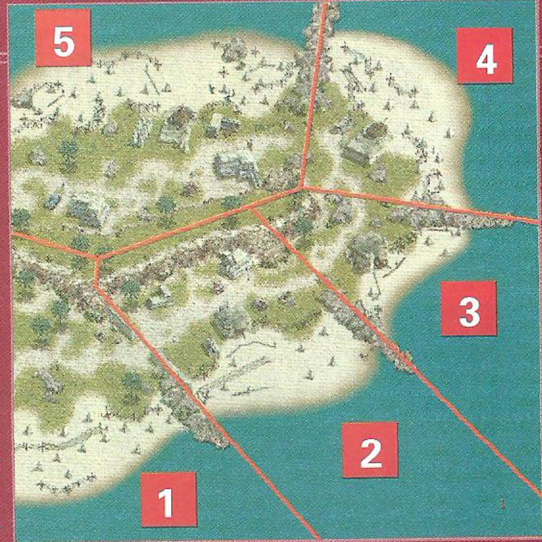
GÖREV 14

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Silah mevzilerini yok etmek. **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (Bombacı), Fins Blackwood (Denizci) ve Sid Perkins (Sürücü)

Kıyıya çıkın ve çabucak sahilin hemen kuzeyindeki kayalıklara koşun. Bombacı ile devriyelere tuzak kurarken orada saklanın. Nişancı'yla tepedeki nöbetçiyi vurmanız lazım. Komandolarınız kapının hemen güneyine doğru sürünsün. Görünmeden kapıya yaklaşabileceğiniz kadar yaklaşın. Kapıdaki nöbetçiyi nişancıyla vurun. Alarm çalacak. Komandolarınızı kapının güneyinde tutun. Üzerinize gelen nöbetçileri tuzağa düşürün. Kışlalar düzinelerce nöbetçi boşaltacak ama bunlar beşer beşer gelecek. Nöbetçilerin işi bittiğinde Tiny ile tek başına gezen devriyeleri kolayca halledebilirsiniz.

Etraf temizlendiğinde komandolarınızı kıyıdaki ikinci kayalıkların batısında tuzak kurabileceğiniz bir yere götürün. Tek bir silah sesi ikinci silahın çevresindeki pek çok düşman askerini tuzağa çekecek. Tiny ile kayalıklara tırmanın ve tepedeki nöbetçinin işini bitirin. Tiny ayrıca kayalıklardan aşağı inip iki makineli tüfek yuvasını da halledebilir. Tiny' yi daha sonra diğer komandoların yanına getirin ve etrafta tek başına dolaşan devriyeleri halledin. Daha sonra komandoları tuzak kuracağınız üçüncü noktaya getirin. Üçüncü kayalıkların arkasına saklanacaklar. Tek bir silah sesi etraftaki düşmanları ölüme götürecek. Kuzeydeki kışladan birkaç nöbetçi devriyesi gelecek. Tek bir asker kalmayıncaya kadar tuzak kurduğunuz yerde kalın.

Kuzeyde tek başına dolaşan nöbetçiler Tiny için bir başka kolay lokma. Komandoları kıyıdaki son kayalıkların hemen doğusuna yerleştirin. Burası bir sonraki tuzak noktamız. Makineli tüfek yuvasındaki askerleri olabildiğince çabuk öldürün. Bu tuzak noktası size kuzeyde kalan nöbetçilerin yarısını temizleme imkanı sunacak. Fins kayalıkların batısına sızıp, makineli tüfek yuvasında yalnız duran askeri zıpkınlayabilir. Tuzak kuracağınız son nokta ise kışlanın doğusu. Silah sesini duyan tüm nöbetçiler tuzağa çekilecektir. Nişancı son silah mevziindeki askeri halledebilir. Sürücü' yü kuzeydeki arazinin güneyine doğru süründürün. Makinalı tüfek yuvası olan tanka ulaşmalısınız. Tanka bindiğinizde etrafta kalmış olan Almanları temizleyin. Kuzeydeki silah mevziinin yakınlarına bir çift yakıt bidonu koyun. Belli bir uzaklıktan bidonlara ateş edin. Komandolarınız şimdi başlangıç noktasına dönebilirler. Yol boyunca gördüğünüz her silah mevzisine Bombacıyla bir bomba bırakın. Herkes güvenli bir şekilde çıkartmayı yaptığınız sahile geldiğinde silahları patlatın. Bütün komandolar, içinde geldiğiniz bota binmeli. Fins kürekleri şamandıraya doğru çekecek.



End of the Butcher

GÖREV 15

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Generali öldürüp, karargahı yok etmek. **EKİP:** Duke Woolridge (Nişancı), Spooky Duchamp (Casus), Fins Blackwood (Denizci) ve Sid Perkins (Sürücü)

Burada en önemli şey görevin ilk yarısı boyunca alarmı çaldırmamak. Eğer alarm çalarsa öldürmek istediğiniz general kaçacak. Başlangıç noktasının yakınlarında yalnız duran nöbetçileri Casus'la öldürebilirsiniz. Cesetleri iyi saklayın. Fins ile doğudaki üstgeçitten kanala sürünün, kanalın diğer ucuna yüzün ve merdivenlerde gezinen nöbetçiyi öldürün. Merdivenlerin yanındaki nöbetçiyi öldürüp gizlemek ise Casus'un işi.

Yolu temizledikten sonra komandolarınızı haritanın batı kısmındaki çitin güneyine götürün. Burası bir süreliğine saklanacağınız yer olacak. Bulunduğunuz yerin kuzeyindeki binada bir üniforma asılı. Spooky bu üniformayı giymeli. Bundan sonra balkondaki ve en yüksek binanın çatısındaki nöbetçileri zehirleyebilir. Nişancı artık yüksek binanın tepesine çıkabilir. Bu noktadan avludaki generali vurabilirsiniz. Alarm çalmaya başlasa da görevin ilk yarısı tamamlanmış olacak.

Casus ile haritada tek başına dolaşan nöbetçilerin çoğunu rahatlıkla zehirleyebilirsiniz. Doğudaki avluya varmalısınız. Burada karargahtan çıkan herkese pusu kurabilirsiniz. Karagah temizlendikten sonra mezarlıkta devriye gezen nöbetçileri öldürün. Bu komandolarınıza kuzeye giden yolu açacak. Devriyeleri batıdaki binanın köşesini döndüklerinde pusuya düşürün.



Doğudaki avlunun güvenliğini sağladıktan sonra Perkins ile yakıt kamyonun buraya getirin ve mezarlıktaki kamyonu çalın. Kamyonu en kuzeydeki noktaya sürün. Spooky dışındaki herkes kamyona binsin. Yakıt dolu kamyona ateş edip patlatmanız gerek. Kamyonun patlaması karargahı da haritadan silecek. Şimdi Casus' un tek yapması gereken dostlarına katılıp Perkins' in mezarlıktan çaldığı kamyona binmek. Kaçış yolu batıya doğru.



General iyi korunuyor ve bulunduğu yeri terk etmiyor. Casus, üniformayı buradan yürütebilir.

Stop Wildfire

GÖREV 16

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Düşmanı, onlar köprüyü havaya uçurmadan öldürmek. **EKİP:** Duke Woolridge (Nişancı), Spooky Duchamp (Casus) ve Fins Blackwood (Denizci).

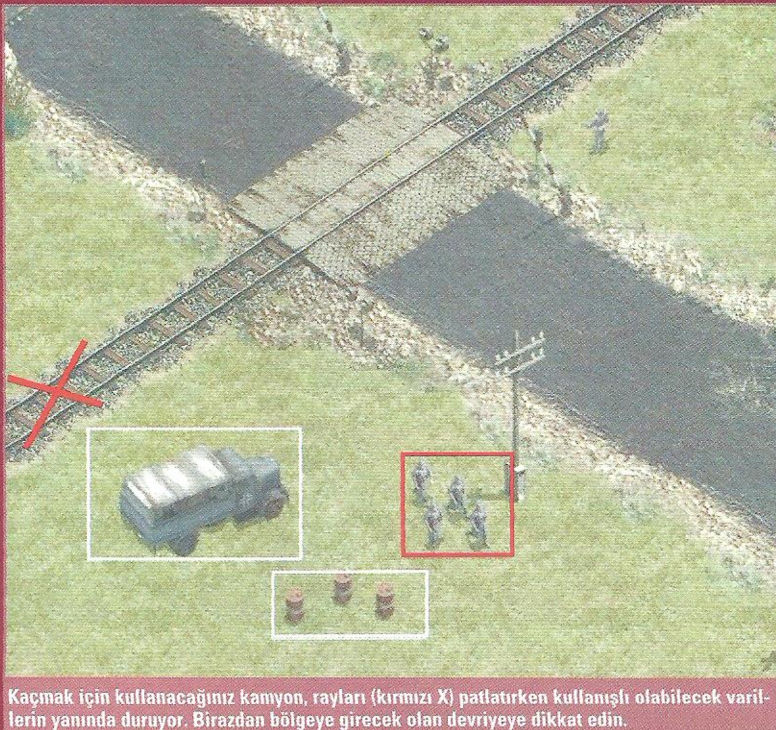
Bu görevin amacı Almanların köprüyü havaya uçurmalarını engellemek. Eğer alarm çalarsa düşman bombacılar köprüyü patlatır. Görevin ilk yarısında alarmın çalması bombacıları harekete geçirmez ancak bir kışla dolusu nöbetçiyi üzerinize çeker.

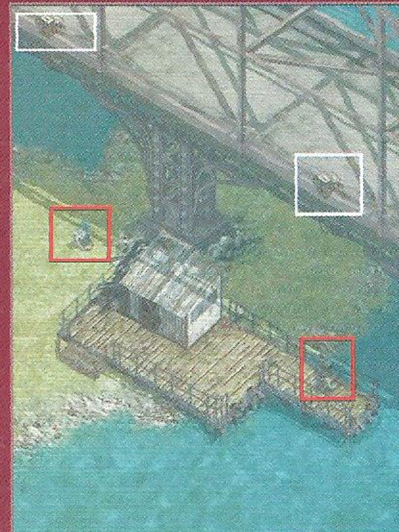
Casus'la kışlanın arkasına sürünün. Hedeflerinizi zehirleyip, cesetleri gizleyin. Yakınlardaki devriyelerin sizi görmesini engellemek için treni kullanın. İstasyon temizlendikten sonra casusu tren istasyonunun güneyindeki ilk eve getirin. Evin etrafındaki devriyeleri hallettikten sonra ikinci bina grubuna gelin. Bahçede üç nöbetçiden oluşan bir devriye var. Casus'u devriyelere fark ettirmeden evlerin güneyindeki çamaşır ipinin yanına getirin. Generalin üniformasını çabucak giyin. Artık kılık değiştirdiğinize göre düşmanın içinde rahatça dolaşabilirsiniz.

Nişancı'yı güneydeki binaların oraya getirin. Etraftaki nöbetçileri Casus'la şaşırtarak veya zehirleyerek, Nişancı'nın evlerin etrafından geçip, haritanın aşağı kısmına geçmesine olanak tanıyın. Nişancı güvenli bir şekilde saklandıktan sonra Casus, Nişancı'nın sürünerek nehrin kıyısına gelmesi için yolu açmalıdır. Casus artık kimseyi öldüremez çünkü bu alarmı çalıştırır ve bombacılar köprüyü havaya uçurur. Görevin bu bölümünde zamanlama çok önemli. Nişancı ile haritanın en aşağısında nehrin kıyısına gelmelisiniz. Nehrin öbür tarafı hazır olana kadar burada saklanacaksınız. Dalgıç ile köprüye yaklaşıp suyun içine yaklaşarak bombacılardan birinin başında bekleyin. Etraftaki diğer nöbetçilerle casusun yeteneklerini kullanarak anlaşabilirsiniz. Öncelik çadırların etrafındakilerde, oradan köprüye doğru ilerleyin. Bütün nöbetçileri öldürmeniz gerekmiyor. Sadece köprüyü görenleri öldürmelisiniz. Dalgıcı görevini yapması için buraya getirmelisiniz.

Nişancı'yı nehrin kıyısı boyunca kuzeye doğru yürütün. Nöbetçilerin göremeyeceği ancak Nişancı'nın bombacılara nişan alabileceği bir yere gelin. Bombacılar birbirlerini görebiliyorlar. Dostlarından birinin öldüğünü görürlerse hemen harekete geçerler. Nişancı'yla menzildeki tüm bombacıları detenatörlerine ulaşamadan öldürün. Köprünün batı ucundaki ise dalgıcın işi.

Bombacılar öldürüldükten sonra bir kaçış yolu bulmalısınız. Dalgıç nehrin doğu yakasına yüzerken Casus köprüden geçebilir. Köprünün doğusundaki nöbetçiler hareket ettiğinde kamyona ateş açıyorlar. Nöbetçilerden kurtulurken yardımcı olması açısından yakıt varillerini kullanabilirsiniz. Eğer gerekirse Casus varilleri başka bir yere "tekmeleyebilir". Kıyı temizlendiğinde komandoları kamyona bindirip sürün. Görev tamamlandı.


Kaçmak için kullanacağınız kamyon, rayları (kırmızı X) patlatırken kullanışlı olabilecek varillerin yanında duruyor. Birazdan bölgeye girecek olan devriyeye dikkat edin.


Köprünün üzerinde üç patlayıcı olmalı. İşte iki tanesi. Düşman bombasının köprüyü patlatmasına engel olmalısınız.

Before Dawn

GÖREV 17

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Mahkumları kurtarıp güvenli bir yere ulaştırmak. **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bere), Spooky Duchamp (Casus) ve Fins Blackwood (Denizci)

Amacınız birkaç mahkumu kurtarıp güvenli bir yere getirmek. Şansa bakın ki Casus'unuzun üzerinde zaten bir Alman üniforması var. Şüphe çekmeden rahatlıkla toplama kampının etrafında dolaşabilir. Yapmanız gereken ilk şey Casus'la kampa girip kampın kuzey ucundaki köprüyü açmak.

Başlangıç noktasının kuzeyinde hareketli bir köprü var. Köprü çekilmiş ve açılması gerekli. Köprünün kuzey ucunda köprüyü açmak için kullanılan bir kol bulunmakta. Köprünün kuzeyindeki iki nöbetçiyi zehirleyip cesetlerini kayaların arkasına saklayın. Diğer iki komando artık köprüyü geçebilir ve aynı kayalıkların arkasına saklanabilir.

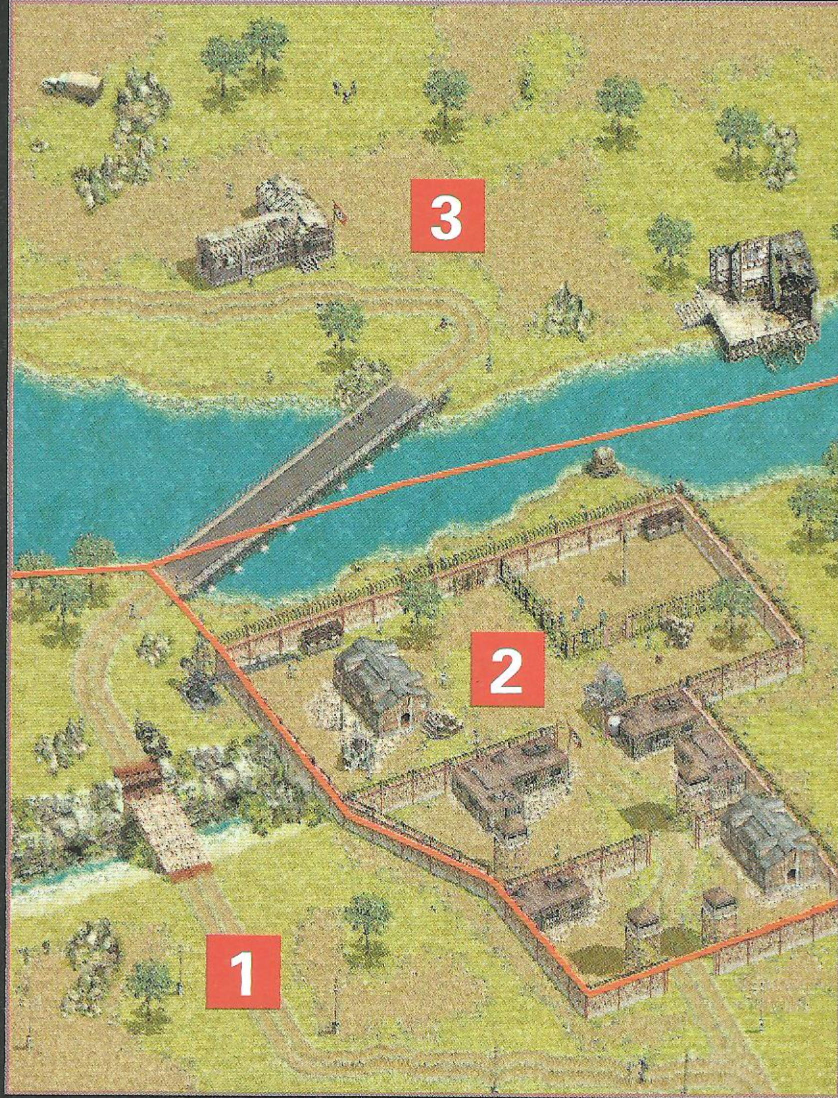
Casus'u kampa geri yollayın. Kapının hemen yanında hapishaneyle nöbetçi karakolunu ayıran bir petrol tankı var. Casus ile merdivene tırmanıp musluğu açarak, petrolün akmasını sağlayın. Casus'u kapının hemen güneyine getirip, akan yakıta bir el ateş edin. Petrol tutuşarak alevlerden bir duvar oluşturacak. Silah sesi de alarmın çalmasını sağlayacak. Casus'u güney kapısından kampın dışına koşturun. Hareketli köprüyü geçtikten sonra Alman devriyeler geçmeden köprüyü çekin.

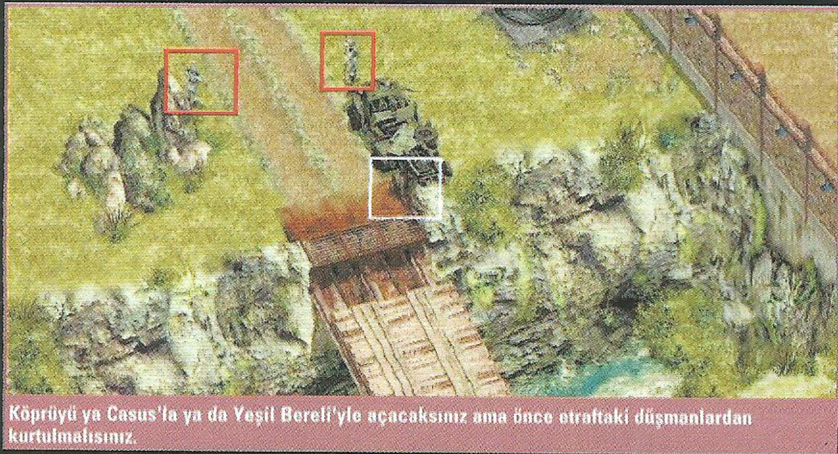
Casus'un önemli bir görevi daha var. Hapishanenin avlusundaki binanın doğusuna saklanın. Burası çevredeki nöbetçilere tuzak kurmak için mükemmel bir yer. Kışladaki nöbetçiler silah sesini araştırmak için alevleri geçmeye çalışacaklar ve anavatanları için cesurca ölecekler.

Köprünün güney ucunda tek başlarına duran iki nöbetçiyi ortadan kaldırmalısınız. Tiny ile bunların icabına rahatlıkla bakabilirsiniz. Tiny nöbetçilerle işini bitirdikten sonra dalgıcı köprünün doğusundan suya sokun. Nehrin ucundaki makineli tüfek yuvasının doğusuna yüzün. Hapishane avlusunda bir benzin varili var. Casus'un bu varili yuvanın yanına getirmesi gerekiyor.

Tiny ile hapishane bahçesine sürünün ve kuzeydeki kapının güneybatısına saklanın. Spy ve Tiny burada bir tuzak kuracak. Dalgıçla sudan çıkıp varile ateş edin. Patlama makineli tüfek yuvasını yok edecek ve etraftaki hemen her nöbetçinin dikkatini çekecek. Meraklı nöbetçiler Casus ve Tiny'nin kurduğu tuzağa düşecekler. Geçen her deviyeyi vurun.

Mahkumları şimdi kurtarabilirsiniz. Nehrin öbür yakası nöbetçilerden temizlenene kadar mahkumları hapishanenin avlusunda tutun. Casus'la nehrin kuzeyindeki yalnız başına duran nöbetçileri zehirleyebilirsiniz. Zamanlamanızı iyi yapın ki diğer nöbetçiler alarmı çaldırmasın. Casus ile üç nöbetçiden oluşan devriyeyi de hallettikten sonra mahkumlar ve diğer komandolar için kaçış yolunu açmış olacaksınız. Kaçmak için kullanacağınız kamyon haritanın kuzeybatısında.





Köprüyü ya Casus'la ya da Yeşil Bereli'yle açacaksınız ama önce etraftaki düşmanlardan kurtulmalısınız.

The Force of Circumstance

GÖREV 18

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Maas Nehri köprüsünü havaya uçurmak. **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Inferno Hancock (Bombacı) Sid Perkins (Sürücü) ve Fins Blackwood (Denizci)

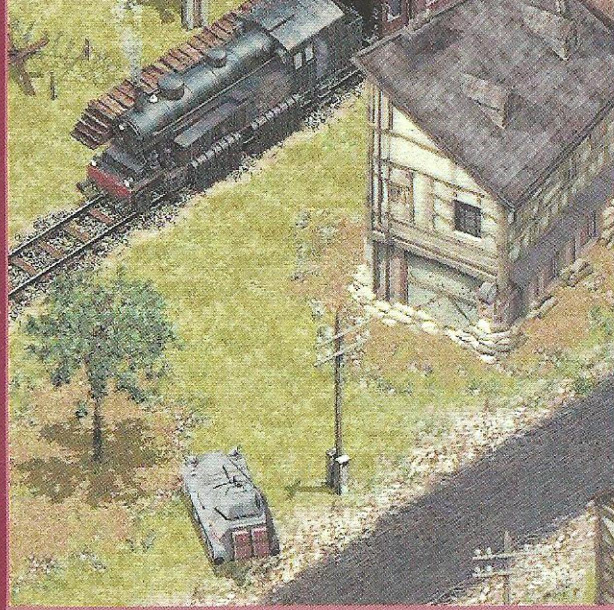
Önceki görevde koruduğunuz köprüyü şimdi havaya uçurmalısınız. Komandolarınız birbirlerine yakın olmakla birlikte yine de ayrılar. Kuzeydeki iki komandoyu güneydoğuya, haritanın köşesine doğru süründürün. Sonra yukarıdaki komandolarınızın hizasına gelene kadar güneye sürünün. Burası pusu kuracağınız ilk bölge. Silah sesi etraftaki birkaç nöbetçiyi meraklandıracak. Saldırın.

Komandolarınızı kuzeydeki evlere doğru süründürün. Evlerin hemen güneyinde, yıkılmış duvarın yakınlarında durun. Etraftaki nöbetçileri tuzağa çekin. Şimdi komandolarınızı evlerin avlusuna saklayın. Tiny ile benzin varilini yola taşıyın. Makineli tüfek yuvalı tankın nereden döndüğünü inceleyip varili oraya yerleştirin. Tank varile yaklaştığında varile ateş edin. Patlama yakınlardaki nöbetçilerin dikkatini çekecek. Bu nöbetçilerin bazılarını evlerin güney ucunda pusuya düşürebilirsiniz. Avlunun güneyinde işiniz bittiğinde kuzeyine çıkın. Burada kuracağınız tuzak sizin evlerin kuzey doğusundaki nöbetçilerden kurtulmanıza yardım edecek.

Bir sonraki hedefiniz nöbetçi kışlası. Treni siper alarak Bombacı'nızı kışlalara el bombası atabilecek kadar yaklaştırın. Tek başına dolaşan birkaç nöbetçi artabilir; ama onları da büyük bir sorun çıkarmadan öldürebilirsiniz. Komandolarınızın hepsini nehrin kıyısına getirin. Dalgıç'la adaya yüzüp botu ele geçirmelisiniz. Adadaki nöbetçileri zıpkınla öldürebilirsiniz. Adayı temizledikten sonra Dalgıç'ı diğer komandoları alması için geri gönderebilirsiniz.

Haritanın kuzeybatı kösesinde bir tank var. Hedefiniz bu. Çadırların etrafındaki nöbetçileri temizleyin. Sürücü'nüzü önce binaların güneybatı ucuna sonra yukarı, tanka ulaştırın. Diğerleri fark etmeden devriye gezen nöbetçinin arkasından sürünerek geçin. Tankı çalın.

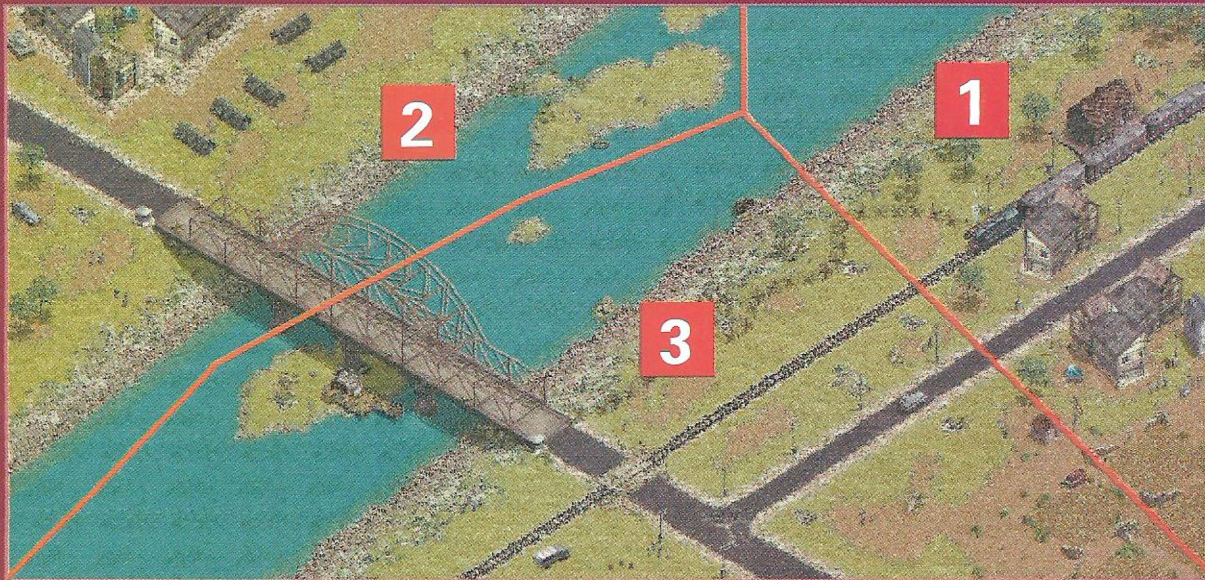
Tank ile bir bahar temizliği yapabilirsiniz: Otomatik tüfekli tankı, makinalı tüfek yuvasını ve etraftaki diğer tüm tehditleri ortadan kaldırın. Diğer bütün komandoları tankın yanına getirin. Tank ile adadaki patlayıcıları koruyan herkesi öldürmelisiniz. Bu patlayıcılara köprüyü havaya uçurmak için ihtiyacınız var. Fins ile Bombacı'yı patlayıcıları toplaması için adaya ulaştırın ve köprünün batı kısmına dönün. Bombacı'yla köprü boyunca sürünüp patlayıcıları gereken yerlere yerleştirin; güvenli bir yere çekildiğinde köprüyü patlatabilir.



Trenin düzenli hareketleri sizi tankın gazabından koruyacak. Kışlaya biraz el bombası atın.

Kaçmak için kullanacağınız kamyon nehrin diğer tarafında olduğundan Fins ile komandoları tekrar karşıya geçirin. Karaya çıkmak için en iyi yer kıyının kuzeyi. Komandolarınızı kıyı boyunca köprüye doğru getirin. Yolunuz üzerindeki üç devriyeye hadlerini bildirin. Fins ile köprünün doğu ucunda duran ve doğuyu gözetleyen nöbetçiyi zıpkınlayın. Bu hareketiniz beş nöbetçiden oluşan bir devriyenin dikkatini çekecek. Makineli tüfek yuvasını geçtiklerinde Bombacı'yla elinizde kalan son el bombasını yuvaya fırlatın. Patlama hem devriyeleri öldürecek hem de yuvanın işini bitirecek. Bombacı ile sürünerek hemen bölgeden çıkmalı ve diğer nöbetçilerden uzak durmalısınız.

Tüm komandolarınızı kıyıya doğru yukarı çıkarın. Başladığınız noktaya geri dönmeli, oradan da haritanın güney kısmına devam etmelisiniz. İlk üç devriyeye kayaların arkasından saldırabilirsiniz. İkinci üçlü ise biraz daha beceri istiyor. Komandolardan birini yakınlardaki devriyelere görünmeden benzin varillerine mümkün olduğunca yaklaştırın. Devriyelerin komandonuza bakmadığı bir anda ve varillerin yakınlarındayken koşun ve varilleri vurun. Kaçmak için kullanacağınız kamyon artık sizi bekliyor.



Frustrate Retaliation

GÖREV 19

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Mahkumları kurtarıp güvenli bir yere ulaştırmak. **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bere), Spooky Duchamp (Casus) ve Fins Blackwood (Denizci)

Görevin başlarında komandolarınızı haritanın batı kısmına getirin. Tiny'nin ses tuzağı şimdi çok lazım olacak. Cesetleri saklamak için kayaların size sağladığı avantajlardan yararlanın. Bombacı'nın tuzağını devriye gezen nöbetçilerin yakınlarına kurmanız size çok değerli avantajlar sağlayacak. Daha uzaktaki hedefler ise Nişancı'nın kurşunlarıyla halledilebilir. Cesetlerin diğer nöbetçiler tarafından görülmeyecek bir yerde olduğundan emin olun.

Görevin ilk adımı, nehri geçişinize hazırlamak. Nehir, setlerin üzerindeki ikişer makinalı tüfek yuvası tarafından korunuyor. Öncelikli hedefiniz uzak setteki makineli tüfek yuvası. Fins ile nehrin karşısına yüzüp öldürmeye başlayın. Düşmanın görüşündeki kör noktalara dikkat edin. Eğer bir nöbetçinin bu noktalardan birine gelmesi size öldürmek için iyi bir yer sağlayacak. Etraf temizlendikten sonra diğer sete doğru yüzün. Diğer makineli tüfek yuvasının hemen batısına ulaşmalısınız. Çabucak çıkıp yuvadaki askeri zıpkınlayın sonra tekrar suya dalıp saklanın. İncelemeye gelen bir nöbetçi olursa Fins ile zıpkınlayabilirsiniz.

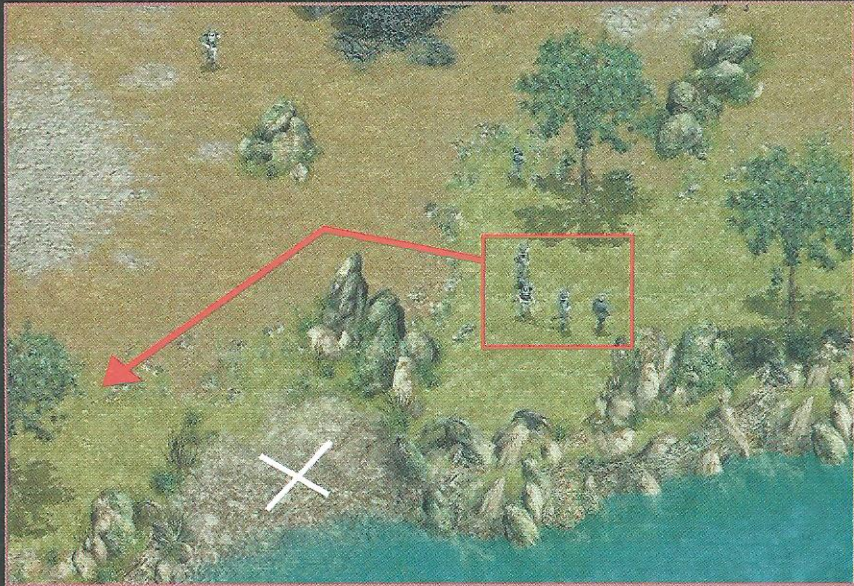
Köprüye giden yolu temizlediğinize göre, geri dönüp diğer komandoları getirebilirsiniz. En batıdaki kara parçasının yakınlarındaki kayanın arkasına saklanabilirler. Fins'in arkadaşlarını karşıya geçirmesi için iki sefer yapması gerekiyor. Bu nehirdeki akıntı çok güçlü ama Fins buna karşı koyabilir. Komandolar bundan sonra köprüden diğer tarafa doğru sürünebilir.

Diğer tarafa geçtiğinizde davetsiz nöbetçileri engellemek için köprüyü Bombacı'yla havaya uçurun. Alarm çalmaya başlayacak ama komandolarınıza fazla nöbetçi saldıramayacak. Kömür yığınının arkasına saklanın, oradan da taş yığınının arkasına sürünün. Etrafta devriye gezen iki nöbetçiyi bıçaklayın. Komandolarınızı ana girişin hemen solundaki kutulara doğru süründürün. Eğer bekçi köpeği sizi fark ederse Nişancı'nın kurşunları onu susturabilir.

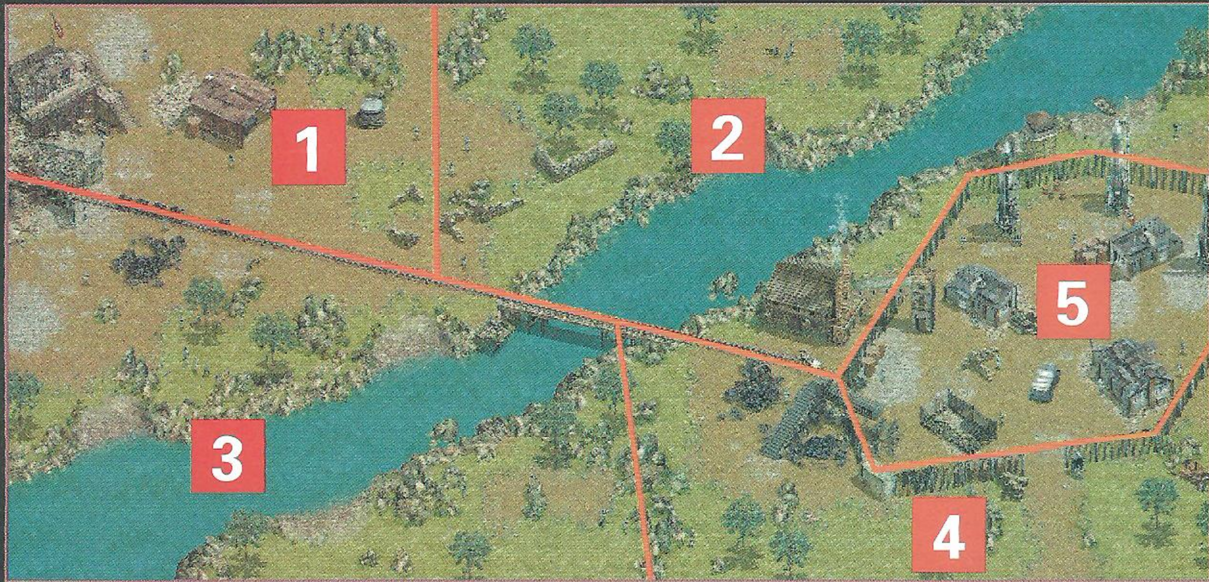
Bu kutuların arkası sizin tuzak kuracağınız yer. Havaya yapacağınız tek el atış etraftaki birkaç nöbetçiyi gürültünün kaynağını araştırmaya itecek. Kapıdaki nöbetçi yerini koruyacak ama gelen kamyonların evraklarını kontrol etmek için harekete geçecek. Kamyonun sürücüsüyle konuşurken onu arkadan zıpkınlayın.

Komandolarınız artık içeri girebilir ve köpek kulübesinin arkasına saklanabilir. V-2 bölgesinin güneybatı bölümündeki nöbetçileri öldürmelisiniz. Nişancı'nın kurşunları ve Tiny'nin bıçağı arasında kalan nöbetçilerin hiç şansı yok. Şimdi bütün kamp boş olmalı. Kuzeyde devriye gezen nöbetçiyi unutmayın.

Almanlar, nöbetçi kulesinin yanına birkaç varil koymuş. Tiny ile her V-2'nin dibine birer varil koyun. Nöbetçi kışlasını patlatmak için bir varil artacak. Varillerle aranıza maksimum mesafeyi koyup ateş edin. Artık Almanların birkaç tane daha V-2'ye ihtiyaçları var! Kaçma zamanı geldi. Nöbetçi kulesinin hemen kuzeyinde size bir bot bırakılmış. Bombacı'nın kalan bombasını kulenin dibine koyun. Bombayı patlatmanız size kaçış yolunu açacak. Komandolarınızı bota bindirdikten sonra Fins kürekleri eve doğru çekebilir.



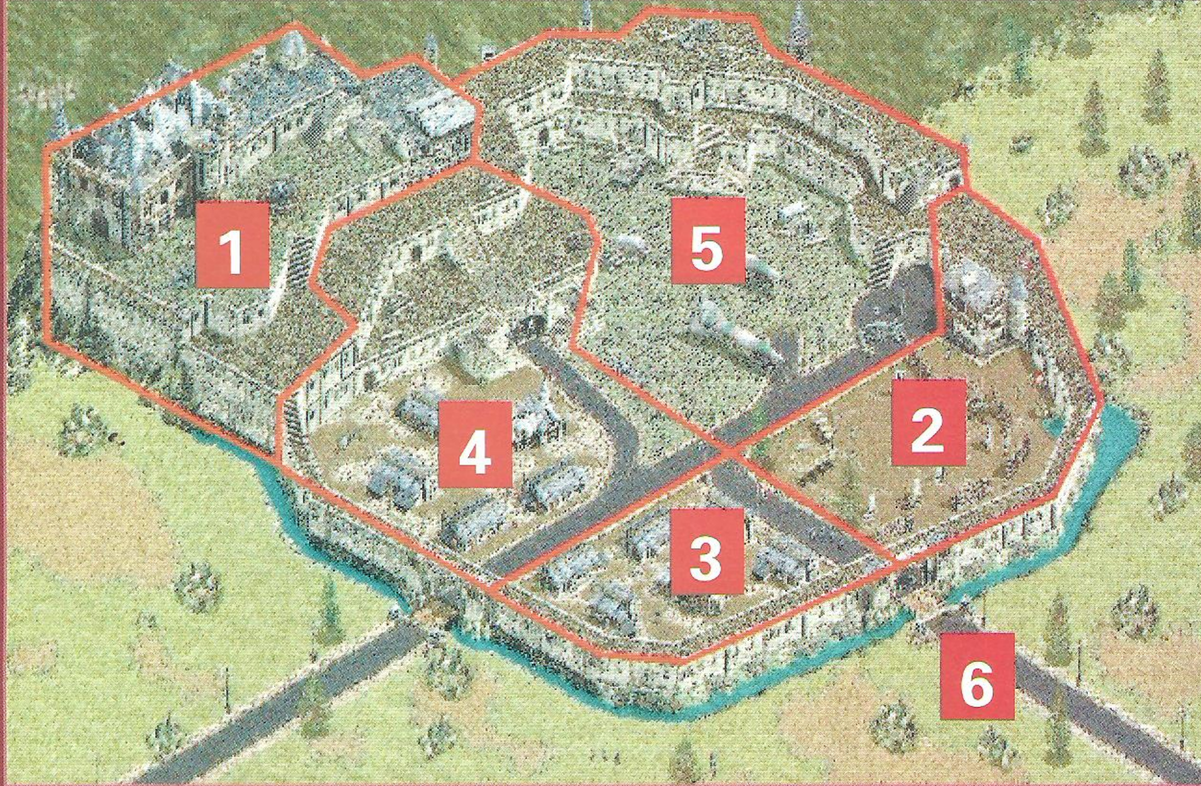
Nehre geldiğinizde yakınlardaki devriye, yönünü değiştirip nehri kontrol etmeye başlayacak. Çabuk hareket edin.



Operation Valhalla

GÖREV 20

KONUM: Almanya **AMAÇ:** Düşman karargahını ve iki V-2 roketini yok etmek. **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bere), Inferno Hancock (Bombacı), Duke Woolridge (Nişancı), Fins Blackwood (Denizci), Sid Perkins (Sürücü) ve Spooky Duchamp (Casus)



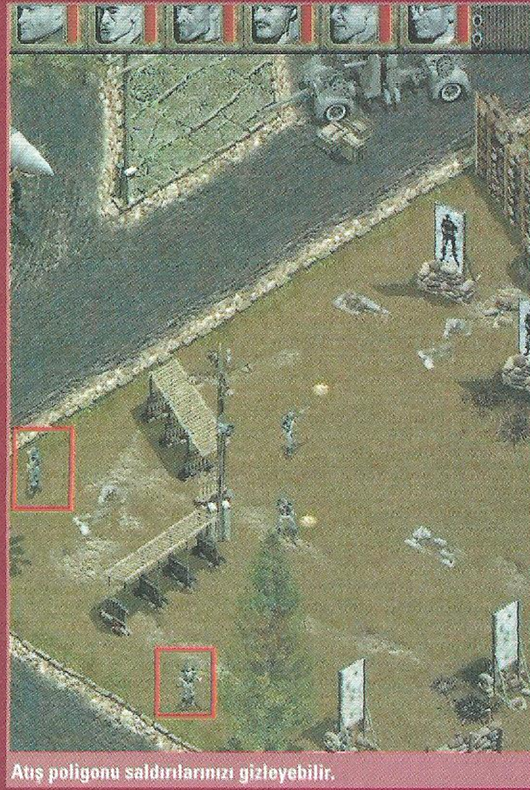
Bu görevin başında komandolarınız iki gruba ayrılmış. Tiny ve Spooky haritanın batı kısmındayken, diğerleri doğuda. Tiny ile duvara tırmanarak göreve başlayın. Zamanlamanızı dikkatli yapın ki devriyeler sizi tırmanırken görmesin. Karargahın girişindeki nöbetçinin işini hallettikten sonra binanın tepesine çıkıp gözcüleri temizleyin. Alandaki diğer nöbetçiler (1. Bölge) Tiny'nin bıçağının hedefi olmalı.

Tiny ile nöbetçileri etkisiz hale getirdikten sonra kale duvarının tepesinden atış poligonuna süründürün (2. Bölge). Duvardaki nöbetçiler Tiny'nin bıçağına kurban gidebilir. Duvarın en güney bölümündeki iki nöbetçi kalenin içindeki askerlerce görülebilir. Onları rahat bırakın, etraflarından sürünün. Eğer duvarın üzerindeki nöbetçilerden biri sorun çıkarırsa Nişancı'nın kurşunları hızlı bir çözüm olabilir.

Tiny ile nöbetçi kışlasının yanından, atış menziline doğru merdivenlerden inin. Burada zamanlama hayati önem taşıyor. Nöbetçi kulübesinin güneydoğusunda öldürdüğünüz devriyelerin cesetlerini saklayın. Güvenliği sağladıktan sonra Tiny ile su kapısını açacak kolu çekebilirsiniz. Fins'i göreve burada dahil edeceksiniz. İki komandonuz kalenin güney kesimine varmalı (3. Bölge). Bu iki komandonuz içerideyken diğer komandolarınızla kalenin dışında devriye gezen nöbetçileri temizleyin. Çatışmalar sırasında alarm çalabileceğinden iki komandonuzu kalenin içinde görünmeyecekleri bir yere saklayın.

Tiny ve Fins'in bu aşamadaki görevi batı kapısını koruyan askerleri öldürmek. Giriş nöbetçilerden temizlendikten sonra göreve Casus'u da katabilirsiniz. Spooky ile kalenin batı bölümündeki çamaşır ipine asılı olan general üniformasını çalmalısınız (4. Bölge). Kalenin kuzeydoğu kesimindeki tüm nöbetçiler Casus'un hedefi. Topçunun arkasına en son gelmelisiniz. Tiny tuzağıyla etraftaki nöbetçileri şaşırtırken, Spooky durumu fark etmeyen diğer nöbetçileri zehirleyebilir. Topçu sizin son kurbanınız olacak. Kalenin içi temizlendiğine göre tüm komandolarınızı kalenin içine sokabilirsiniz.

Sürücü ile kalenin kuzeyindeki tanka binin. Artık şenliği başlatabilirsiniz. V-2'leri, tüm binaları ve henüz ölmemiş olan tüm nöbetçileri ortadan kaldırın. Sürücü ile bahar temizliği yaparken Bombacı ile karargah girişinin önüne bir bomba bırakın. Bomba yerleştirildikten sonra artık patlatılabilir. Bunu güvenli bir mesafeden yapın. Kale yerle bir olduğuna göre kaçma zamanı geldi. Tüm komandolarınızı tanka bindirin. Kaçış yolunuz batıya doğru.



Atış poligonu saldırılarınızı gizleyebilir.

Trespasser, Bölüm 1

Tarih öncesi çöpleri atma zamanı!

Trespasser'da şartlara karşı tek başınıza mücadele edeceksiniz. Yeteneklerinizi ve çevreden sağladıklarınızı kullanarak ada sakinleriyle savaşmalı ve adadan kurtulmanın bir yolunu bulmalısınız. Bu açıklama, size oyunun ikinci bölümü olan Jungle Road'un büyük bölümünde önderlik edecek. İlk bölüm (basit bir ders) karakteriniz Anne istasyondaki yüksek çitin üzerinden atladığında bitiyor, biz de buradan başlıyoruz. Devamı gelecek ay!

İstasyon

Çitten atladığınızda etrafta gezinti arabalarının raylarını inşa eden ekip tarafından geride bırakılmış pek çok erzak ve materyal göreceksiniz. Beton sütunları asla gözden kaçırmayın. Bu bölgede kolayca kaybolabilirsiniz ve bu sütunlar sizi bölümün sonuna götürecek olan yegane işaretler.

Hemen sağınıza, içinde Desert Eagle tabancasını bulacağınız erzak kabinine doğru dönün. Bu çok isabetli ve ölümcül bir silah. Nişangahınızı shift, control tuşları ve sol fare tuşunu kullanarak hizalayın, sonra da fareyi hareket ettirerek elinizi ayarlayın. İşlemi tamamladığınızda hareket etmeye hazırsınız demektir.

Buralarda fazla oyalanmayın. Köşeyi dönünce sinsice bekleyen bir velociraptor ile karşılaşıyorsunuz. Yaklaşmadığınız sürece sizi göremeyeceğinden onu rahat bırakın. Merak etmeyin, ileride karşınıza dövüşebileceğiniz pek çok dinozor çıkacak.

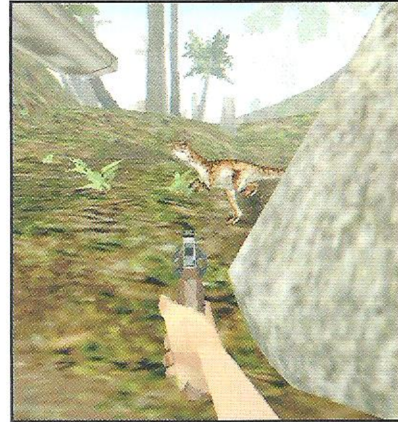
Rayları takip etmeye başlayın. İlk göreceğiniz şey içinde S&W 686 tabancası olan başka bir erzak kabini. Elinizdeki Desert Eagle kadar iyi olmasa da seçici olacak durumda değilsiniz.



STEGOSAURUS: Bu arkadaş bir vejeteryan, yani onun çekici yemek listesinde yer almıyorsunuz. Onu yalnız bırakın, o da sizi yalnız bıraksın.



RAYLAR: Desert Eagle silahını beton sütunların yanındaki bir erzak kabininde bulacaksınız. Gerçek hayattaki gibi, bu tabanca sadece nişangahı doğru ayarladığınızda isabetli atışlar yapabilir.



GİZLİ VELOCIRAPTOR: Buradayım raptor, raptor, raptor... Bu lezzetli stegosaurusun kemiklerinin üzerinde sizinkinden çok daha fazla et olduğundan raptor sizinle ilgilenmeyebilir.

Stegosaurus

Bu arkadaş canlısı otobur rayların yakınlarında otlanıyor. Ona aldırmazsanız o da size aldırmaz.

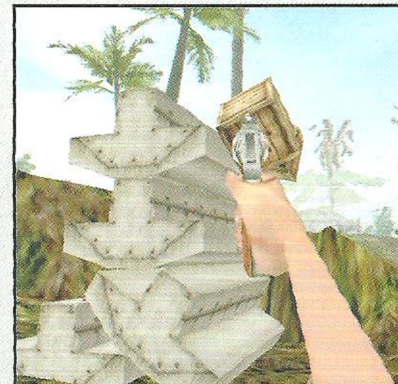
Gizli Velociraptor

Bu sinsi şeytan, stegosaurus'dan sonra hemen sağınızda kalan büyük kayanın arkasında saklanıyor. Kayaya yavaşça yaklaşırsanız raptorun sessizce arkadan çıkışını görebilirsiniz. Onu yaklaşamadan vurabilir veya stegosaurusa doğru çekebilirsiniz. Bu büyük otoboru daha ilgi çekici bulup size kaçmanız için bir fırsat yaratabilir. Omzunuzun üzerinden geriye bakın; hiç düşünmeden stegosaurusu öldürüp yiyebilir veya tatlı olarak sizi takibe alabilir.

Büyük Sandık

Bundan sonra bulacağınız şey büyük bir sandık ve üstüne rayların üstüne yığılmış küçük sandıklar. Ayrıca yerde bir kaskın yanında Ruger Redhawk tabancası bulacaksınız. Kask sizi koruyamaz ama silah oldukça güçlü.Karşılaştığınız her raptoru bu silahla iki atışta indirebilirsiniz.

Büyük sandık üzerine zıplamak için çok yüksek. Ancak buradan başka çıkış yolu olmadığından yolculuğunuza devam etmek için bu sandığın üzerine mutlaka çıkmalısınız. Küçük sandıkları ateş



BÜYÜK SANDIK: Sandıkları aşağı indirmenin en iyi yolu onları vurmak. Ayrıca onlara kaskı veya 2x4'ü de fırlatabilirsiniz



İŞÇİLERİN KULÜBESİ: Top bende. Kapışmak isteyen var mı?

ederek veya birşey fırlatarak aşağı indirebilirsiniz. Yere düştüklerinde birini büyük sandığa doğru itin. Yerine geldiğinde küçük sandığın üzerine, oradan büyük sandığa, oradan da yamaca atlayın.

İşçilerin Kulübesi

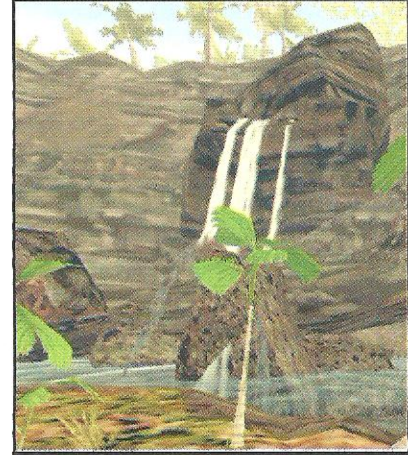
Beton sütunları işçilerin alanına doğru takip edin. Burada birkaç sandık, varil, raylar ve kullanılmış aletler depolanmış. Basketbol topu ve ezilmiş bira kutularından hareketle buranın dinlenme yeri olarak da kullanıldığını anlıyoruz. Burada ayrıca gizlenmiş bir raptor var. Red-Hawk' ınızla işini çabucak bitirin.

Yerde bir Desert Eagle, barakanın içinde de Bennelli tüfeğini bulacaksınız. İçeri girmek için kapıyı engelleyen tahtaları kırmalısınız. Onları vurabilir, ağır bir kaya fırlatabilir veya barakanın çatısına asılı duran ağır çekici kullanabilirsiniz. Küçük sandıklar ve yağ varilleri, hedef alıştırması için kullanılabilir.

Vadi

Sütunları takip ederseniz kısa sürede küçük, sevimli bir vadiye geleceksiniz. Yolunu kaybetmiş bir triceratops, iki raptorun saldırısına uğruyor. Kavganın sonucu ne olursa olsun, siz bu saldırıdan yara almadan çıkmaya bakın.

Muhtemelen en iyi şansınız raptor-


VADİ: Burası, güzel manzarayı seyretmek ve oyununuzu kaydetmek için harika bir yer.


VADİ: Asla bir raptoru kendinize bu kadar yaklaştırmak gibi bir hataya düşmeyin. Bu vatandaş uzaktan daha yakışıklı.

ları dövüşürken öldürmek olacak ancak triceratopstan teşekkür filan beklemeyin. Genelde uysal olsalar da sinirlendirildiklerinde ölümcül olabilirler. Sizi başka bir raptorla karıştırabilir.

Sağınızda biraz soluklanabileceğiniz bir şelale var. Solunuzda sera ve gizli bir kumsal bulacaksınız. Tam önünüzde ise bozulmuş raylar ada boyunca uzanıyor. Etrafı araştırabilir veya rayları takip edebilirsiniz.

Sera

Sola dönünce uzakta bir takım büyük, pembe binalar göreceksiniz. Bir raptor size doğru geldiğinde buraların tamamen terkedilmemiş olduğunu farkedeceksiniz. Alanın büyüklüğü sayesinde, onu yaklaşmadan vurabileceğiniz geniş zamanınız olacak.

Yakından incelediğinizde evin hiç de iyi durumda olmadığını göreceksiniz. 1860'ların sonlarından kalma, kahve yetiştirilen bir sera burası. Şimdi ise sıvası dökülmüş, çatısının büyük bölümü yok olmuş ve bazı duvarları çökmüş. Görünen o ki buradan en az bir şiddetli kasırga geçmiş.Ortasında kuş banyosu bulunan avluya yaklaşın. Sağınızda konuk evinden arta kalanları göreceksiniz. Önünüzde bir veranda var. Solunuzda ise ana binanın girişi bulunmakta. Binaya girin.



SERA: Bu bina herhalde eskiden daha iyi durumdaydı. İnşallah çatıdan arta kalanlar başınıza yıkılmaz.



YOLA DÖNÜŞ: Pozisyonunuzun getirdiği avantajı iyi kullanın. Burada, yukarıdayken raptorun size ulaşmak için hiç şansı yok.

İçeriden hasar daha da kötü görünüyor. İkinci katın tabanının bir bölümü çökmüş, halılar ve duvar kağıdı mahvolmuş ve kapılar menteşelerinden çıkıp düşmüş. Bereket versin merdivenler daha dayanıklı görünüyor.

Yukarı çıkıp içinde M-14 tüfeği olan odayı bulun. Maalesef odanın tabanının büyük bölümü çökmüş. Boşluğu sola doğru dikkatli bir şekilde atlayarak geçmelisiniz. Merak etmeyin, birkaç denemede halledersiniz; sadece düşerseniz fazla hasar almamaya dikkat edin. Üst katta ayrıca adanın bir haritasını duvarlardan birinde resmedilmiş olarak bulabilirsiniz. Fazla yardımcı olacağını sanmıyorum zira haritada altında " telefon" yazan büyük kırmızı bir "X" işareti yok.

Hazır olduğunuzda geldiğiniz yerden çıkarak evi terk edebilirsiniz. Yüzünüz avluya doğruyken sola dönüp gizli kumsalı inceleyebilir veya sağa dönüp vadi ve rayların bulunduğu yere geri dönebilirsiniz. Ayrıca sera alanını biraz daha inceleyip ahırları ve çok büyük bir dinozorun kalıntılarını görebilirsiniz.

Hileler

Eğer *Trespasser*'ın canavar dinozorları sizin için bir numara büyükse bu kodlar, size çok yardımcı olacak. Hileleri çalıştırmak için CTRL ve F11 tuşlarına aynı anda basıp aşağıdakileri yazın:

Gore 2 — Süper vahşet modu - eğer sizin için ölü bir raptorun kafasına beyzbol sopasını indirdikten sonra bile yeterli kan yoksa bu kod, size göre... Sizi gidi siziii!

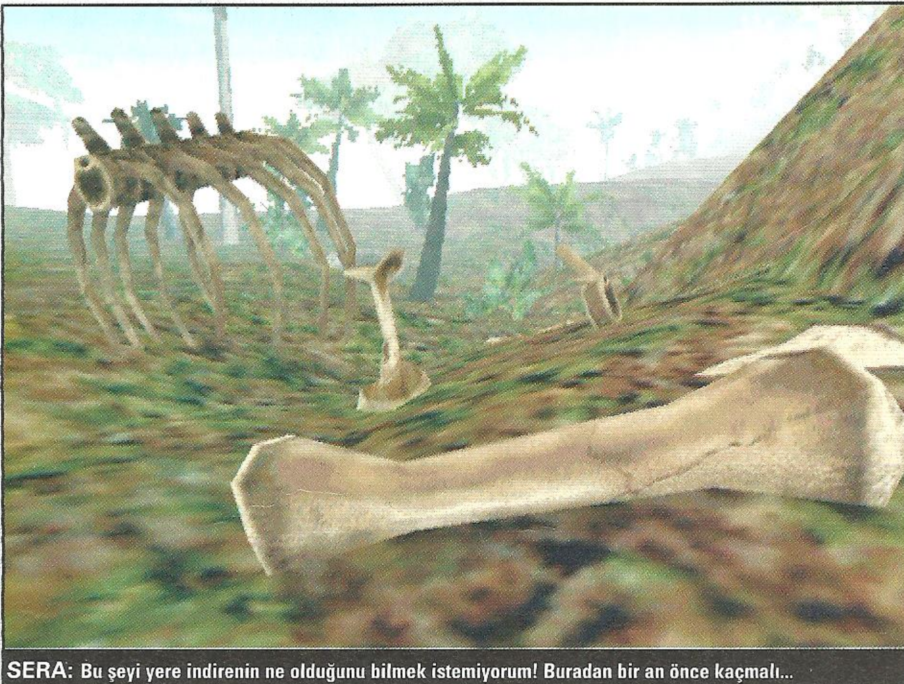
Win — Eğer oyunu oynamak gibi formalitelerden sıkıldıysanız, bu kodla çıkan ara sahneleri tırnağınızı kırma riski bile olmadan izleyebilirsiniz.

Woo — Hayır, bu aşağıya, küçük kalp dövmesine doğru baktığınızda çıkardığınız ses değil, ünlü yönetmene bir gönderme. Limitsiz cephane için.

Bionicwoman — Oyunu ağır çekim yapan bu kodla Steve Austin'in yarattığı kahramanın yerine geçin. Maalesef biyonik güç efektlerini kendiniz bulmalısınız.

Tnext — Dertlerinizden bir an önce kurtulmak mı istiyorsunuz? Bu kodu bölüm içinde başka bir yere ışınlanmak için kullanın.

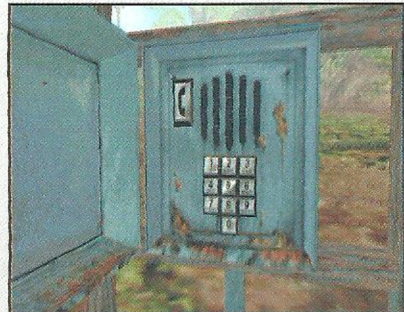
CTRL + SHIFT + Q + W — Tüm seviyelere geçiş hakkı için bu dört tuşa aynı anda basın sonra "W" tuşunu bırakın.



SERA: Bu şeyi yere indirenin ne olduğunu bilmek istemiyorum! Buradan bir an önce kaçmalı...

Yola Dönüş

Burada sizi yerinizden sıçratacak bir şey var - bir telefon! Ne yazık ki sadece yerel



YOLA DÖNÜŞ: Ne kadar baştan çıksanız da 911'i aramak size bir şey sağlamaz.

arama yapabiliyorsunuz ve adada hiç santral memuru yok. Hadi bir telefon görüşmesi yapmayı deneyin.

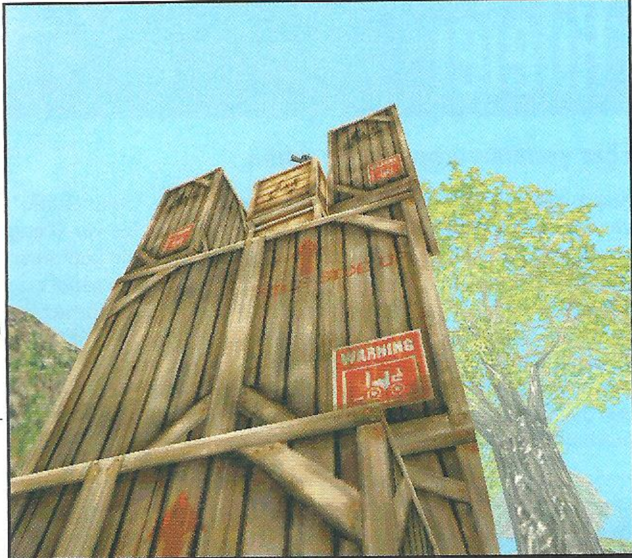
Yığılmış olan sandıkların oraya gidin. Küçük sandıkları bir kayayla veya yerdeki 2x4 ile indirin. Küçük sandıklardan birine, oradan da büyük sandığa sıçrayın. Daha sonra raylara sıçrayıp en tepeye çıkın.

Şimdi yerden oldukça yukarıda, küçük bir sandıklar topluluğuyla birliktesiniz. Buradan yere düşerseniz ölürsünüz. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi en az bir raptorun dikkatini çektiniz. Onu buradan vurabilir veya tam altınıza gelene kadar bekleyip sandıklardan birini üzerine atabilirsiniz. Daha sonra sağınızdaki sandık yığınının üzerine güvenli bir iniş yapabilirsiniz. Erzak kabinindeki silahı almadan geçmeyin.

Bu sıralarda başka bir raptor sizin kokunuzu almış ve araştırmaya gelmiş. Onu uğurlayıp çukurdan geçerek yolunuza devam edin.



YOLA DÖNÜŞ: Cephanenizi idareli kullanmanız gerektiğinden sandıkları düşürmek için etraftaki pek çok taştan birini atabilirsiniz..



BAŞKA BİR BÜYÜK SANDIK: Sandık yığınının üstündeki yarı otomatik tüfeğin kabzasını ancak görebiliyorsunuz. O silahı istiyorsunuz, inanın.

Bir Başka Büyük Sandık

Kısa bir süre sonra büyük bir sandık yığınına geleceksiniz. Daha önce olduğu gibi yolunuza devam edebilmek için büyük sandığa çıkmalısınız. Ancak bu sefer sandıklar gelişigüzel yerleştirilmemiş. Onları devirmek için birkaç atış gerekebilir. Müjde, sandıklardan birinin üzerinde susturuculu bir SB5 yarı otomatik tüfek, yerde ise bir başka RedHawk var.

Bir sandığı aşağı düşürdüğünüzde onu büyük sandığın sağına veya soluna yerleştirin. Burada zeminin hafif meyilli olması sizin büyük sandığa atlamanızı kolaylaştıracak. Buradan yamaca atlayıp sütunları takip edin.

Sonraki Vadi

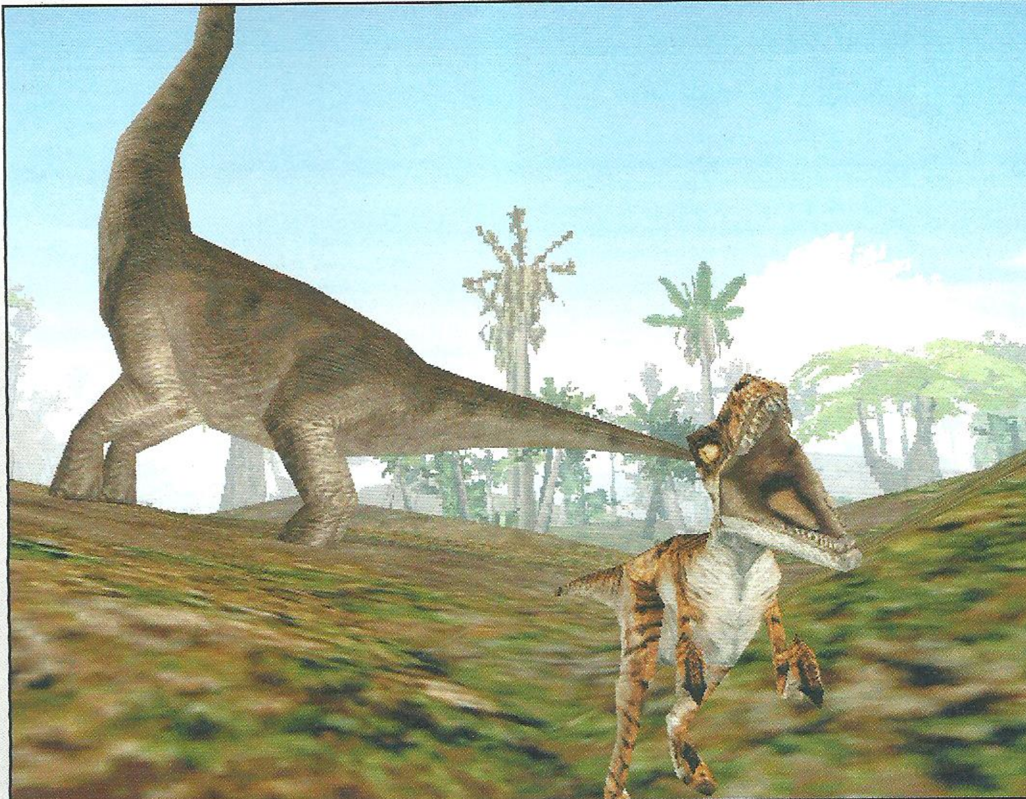
Bir sonraki erzak kutusundan HK VP70 tabancasını alabilirsiniz. Onu kullanmaya hazır olun çünkü önünüzdeki bayırda bir raptor var. Büyük bir ihtimalle sizi yanındaki tank gibi brachiosaurdan çok daha kolay öldürülebilir ve yumuşak bulacak.

Sağa dönmek yerine solunuzdaki sütunları takip ederseniz birkaç raptoru atlatmış olacaksınız. Rayların yanındaki vince doğru gitmelisiniz. Sütunlardan birinin yanında bir sakinleştirici tüfek ve onun yakınlarında bir sandığa monte edilmiş büyük bir 50 kalibrelik Barret tüfeği var. Barret' i yanınızda götüremezsiniz ama bulunduğunuz yerden oldukça büyük hasarlar verebilirsiniz.

Vincin koluna ulaşmak için henüz tamamlanmamış olan raylara tırmanın. Vincin sepetinden raylara atlayıp devam edin. Etrafta hala raptor varsa rayların üzerinde olmak onları atlatmak için iyi bir yol. Buradaki rayların çoğu ada boşaltılmadan önce tamamlanmış. Ancak yine de başa çıkmanız gereken bir takım boşluklar olabilir. Sık sık kaydedin - atlayışların çoğu gerçekten zorlu ve birini kaçırmanız oldukça uzun bir yolu geri dönmeniz anlamına geliyor. Rayların sonuna ulaşana kadar gidip bir sonraki seviyeye geçin.

Devamı gelecek ay!

PCG



SONRAKİ VADİ: Bu raptor, hafif bir atıştırmayı ağır bir yemeğe tercih edenlerden. Kendinizi hemen koruyun, menüdeki sizsiniz.

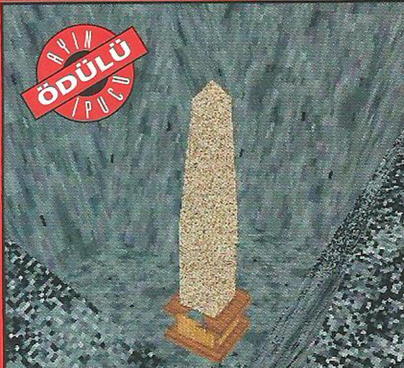
Hileler

Eğer yenemiyorsanız hile yapın.

Kasım sayımızda içinizdeki oyun dahilerini "Ayın İpucu Ödülü" için yarışmaya çağırmıştık. İlginiz beklediğimizden fazla oldu. Ne var ki çoğunuz hileler köşesinde bile hile yaparak Internet'ten bulduğu hile kodlarını yolladı. Ancak ödülü kapmak ve hediyelerimizi kazanmak istiyorsanız bize özgün ipuçları yollamalısınız. İşte bunun farkına varan iki okuyucumuz Erdem Güner ve Özkan Ünat "Ayın İpucu Ödülü"nü aldı. Hediyeleri yolda. Erdem'in *M&M VI* tavsiyelerini ve diğer okuyucularımızdan gelen yeni oyunların hilelerini yayınlıyoruz. Ne yazık ki Özkan'ın dört sayfalık *Mortal Combat 4* tavsiyeleri çok uzun olduğundan dergimizde yayınlayamıyoruz. Gelecek aylarda da bulduğunuz ipuçlarını ödüllendirmeye devam edeceğiz.

MIGHT&MAGIC VI

M&M VI'da kısa yoldan zengin olmak ve 180. Level'a atlamak istermisiniz? Bunu mümkün kılan Erdem Ayın İpucu Ödülünü alan ilk okuyucumuz oldu.



Yoksa sizde mi obelisklerin yazılarını okuyup da nasıl kullanacağımızı bilemeyenlerdendiniz?

Might & Magic VI'nın bir çok çözümü yayınlandı ama ben yine de oynayanlara bir tavsiye vereceğim. Hani şu her şehirde bulunan Obeliskler var ya işte bunların hepsini okuduysanız eğer, korkunç büyüklükte bir hazineye sahip olabilirsiniz. Tek yapmanız gereken çözümü bulmak. Bütün yazıları sırayla bütün harfleri kaymadan alt alta gelecek şekilde bir kağıda yazın ve yukardan aşağıya doğru okuyun. Denemek isteyenler bundan sonrasını okumasın.

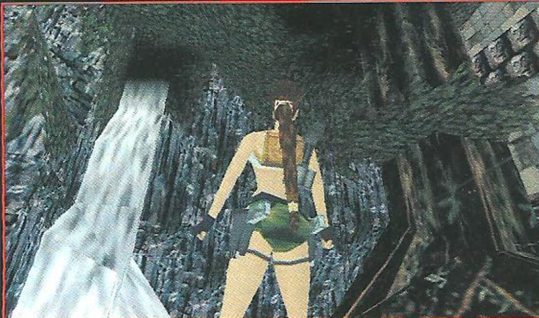
Obelisklerin Çözümü:

In the land of the Dragon to North by far northeast lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the ship of the sun before her functions cease, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.

Sonuç olarak Dragonsand'de bulunan piramidin kuzeydoğusunda yerde at nalı şeklinde dizilmiş taşlar var. Oraya gidip ortada duran beyaz kayaya tıklarsanız sandığı her açışınızda 250.000 altın ve dark ve light büyülerinin kayıp kitapları olan Dark Containment ve Divine Intervention kitapları ve de 2-3 tane gerçekten çok değerli ve kullanışlı artifact bulabilirsiniz. Bu parayı eğer level'a çevirmek isterseniz Kriegspire'a gidip şehir içinde bulunan dikilitaşın yanındaki kuyudan su için. Her içişinizde 5000 altınınız 5000 exp'e dönüşecektir. Bu da adamlarınıza maksimum 180 civarında level kazandırabilir.

TOMB RAIDER III

Selçuk Balamir'in bize yolladığı hile'ler heralde uygulanması en zor olanı. Ama Lara'ya bu hareketleri yaptırmak zevkli olsa gerek.


Eğer Lara Güney Pasifiğin dehlizlerinde kaybolursa yapmanız gereken tek bir şey var. Bir iki artistik figür.

Bölüm atlamak için:
Silahları çıkar - Bir adım ileri - Çök ve kalk - 3 tur dön - ileri zıpla

Silahlar, first-aid'ler, flare'ler ve kurşunları almak için:
Silahları çıkar - Bir adım ileri - Çök ve kalk - 3 tur dön - geri zıpla

NOT: Eğer silahsız yaparsanız patlıyorsunuz. Güzel Lara'ya bunu yapmazsınız herhalde.

WORLD CUP 98

Kevork Türker'in bize yolladığı hileler gerçekten eğlenceli şeyler. Yanlış anlamayın şike yapmıyoruz.

Team Management bölümünde Custimize'ı seçin. Oyunculardan birinin ismini aşağıda verilmiş olan kodlardan biri ile değiştirin:

ZICO	1982 Dünya Kupası finali
HURST	1982-1974-1970-1966 finalleri
KENNY	Topu değiştirir.
GABO	Oyuncuların kafaları büyür.
KYLE	Oyuncular zayıflar.
MR HAT	Topun hareketleri değişir.
POWDER	Hareketlere dikkat.
NELLA	Uzaylılar da futbol oynarmış.
CITY	Seyirciler gider.

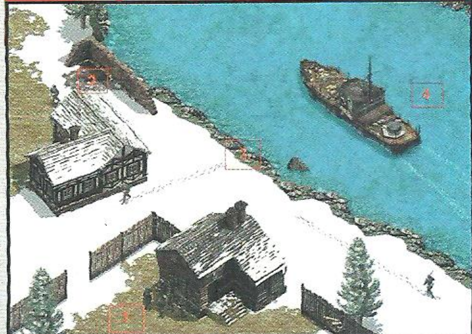
COMMANDOS

***Commandos*'ta verdiğimiz stratejilere rağmen bir bölümde takıldınız mı? Basın kodu geçin oyunlar canınızı sıkmak için değil. Tabii bunun için Uğur Doğan'a teşekkür etmeyi unutmayın.**

4JJXB	LEVEL2
ZDD1T	LEVEL3
RFF1J	LEVEL4
K4TCG	LEVEL5
MIR4M	LEVEL6
7QVJV	LEVEL7
K99XC	LEVEL8
AAAX1	LEVEL9
JSGPW	LEVEL10
CMODD	LEVEL11
JGHD3	LEVEL12
PUUWW	LEVEL13
WT348	LEVEL14
139PO	LEVEL15
L91PV	LEVEL16
5LIMV	LEVEL17
YJOJG	LEVEL18
YFCWJ	LEVEL19
GDKWT	LEVEL20

Ayrıca oyun sırasında 1982GONZO ya da GONZO1982 yazarak hile modunu aktif hale getirdikten sonra;

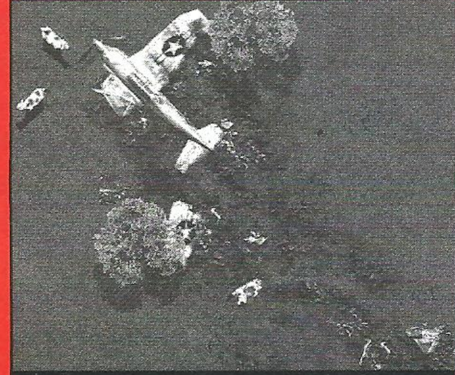
SHİFT+X ...Seçilmiş elemanı imlecin bulunduğu noktaya ışınlarsınız.
CTRL+I ....Seçtiğiniz komando ya da komandolara ölümsüzlük sağlar.
CTRL+SHIFT+N ... Sonraki göreve ilerleme.


Commandos'ta stratejileri bilseniz bile bazı bölümlerde takılabilirsiniz. Ama hile kodlarını bilen birini Nazi'ler bile durduramaz.

101: THE AIRBORNE INVASION OF NORMANDY

Sizden gelen hileler şimdilik bu kadar. Sırada bizimkiler var. Eğer Alman birliklerini haklamada sorun yaşıyorsanız bu hileler onları ipe dizecektir..

Hile kodlarını uygulamak için sadece aşağıdakileri yazın



Eğer sizde stratejinizi sobabaşı sohbetlerinde kuruyorsanız bu hilelere ihtiyacınız olacak.

AIRNORMANDY .... Sizi temizlediler mi? Bu kod ile askerlerinizi Normandiya'ya geri döndürebilirsiniz.

BEEF .... Şu inekler konsantrasyonunuzu mu bozuyor? Bunu kullanarak haritadaki öküz populasyonunu ortadan kaldırabilirsiniz.

WEASEL .... Adamım nerede!? Eğer haritadaki bütün adamlarınızın kullanılabilir olmasını istiyorsanız ihtiyacınız olan kod bu.

ANGRYMANDINNERS..... Bir ordu midesiyle hareket eder. Eğer akerlerinizin karnının geleneksel yollarla doyurmaktan yorulduysanız bu hile ani bir darbe ile onları yassılaştıracak.

TRAITORTRAITOR........ Belki o anki askeriniz kendi ederinden daha fazla sorun oluyor. Belki tüm gürültü ve patırtının dışında sizin için daha değerli olabilir. Bu kodu kullanarak teslim olmasını sağlayabilirsiniz.

PRISONPOD................ Tüm paraşütleri kaldırdığından bu kodu hava bindirmeleri sırasında kullanmak pek akıllıca olmasa gerek.

IKNOW................. Almanlar çok sinsi olabilir ama bu hile tüm askerleri, ekipman çantalarını ve binaların içindeki şeytani planları gösterecek.

YOUGOSQUISHNOW ..... Alman askerlerini taktik yeteneklerinizi kullanarak ortadan kaldırmak işin önemli bir kısmı. Ama bütün bu mesele için fazla sabırsızsanız bu hile onların hepsini yok edecek.

Sevgili *PC Gamer* okurları, Gönderdiğiniz mektupları bize olan ilgi ve desteğinizin bir yansıması olarak görüyor, çalışmalarımıza son hızla devam ediyoruz. Her ne kadar sizlere bu sayfalardan ulaşmaya çalışsak da bazı durumlarda adreslerinize gereksinim duyabiliyoruz. Bu nedenle gönderdiğiniz mektuplarda adınızı, adresinizi, ve kendinizle ilgili bilgileri en doğru şekilde yazmanız sağlıklı bir iletişim kurmamız açısından çok önemli.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Geçen sayımızda incelenen Rockfire Daredevil tanıtım yazısıyla ilgili Mascom Bilgisayar'dan aldığımız mektubu aynen yayınlıyoruz:

Derginizin Aralık 98 sayısında yer alan Rockfire Daredevil tanıtım yazısı ile ilgili firmamızı rahatsız eden bazı konulara değinmek istiyorum.

"Daredevil, estetik bir cihaz değil ve pek çok eksikliği var. Ama direksiyon sahibi olmak gibi bir tutkunuz varsa bu alet işinizi görebilir." Yazının başında kullanılan bu cümledeki üslubu yanlış bulduğumuzu belirtmek istiyorum. Bir test yazısında olması gereken – aklın ve mantığın kabul ettiği- kriterler bir kenara bırakılmış, yazının genelinde ürün hakkında belirtilen artılar daha fazla olduğu halde başlık olarak negatif bir üslup tercih edilmiştir.

Negatif bulunan özellikler:
- Rockfire firması
- Ürünün içinden çıkan Japonca kullanma kılavuzu
- Mavi düğmeler ve direksiyon topuzu
- Cihazın estetik bulunmayan görünüşü
- Pedalların yumuşak olması
- Geri tepki özelliğinin olmaması

Pozitif Bulunan Özellikler:
- Kolay bağlantı ve sorunsuz tanıtım
- Pek çok oyunla sağlanan uyum
- Direksiyon sertliği
- Çok kenara yatmama ve ani dönüşlerde yavaş kalmama
- Düğmelerin direksiyona yakın olmasından dolayı kullanım kolaylığı
- Sistemin hafif olmasından dolayı sağlanan ergonomik kullanım
- Otomatik olarak direksiyonun kendini ortalaması
- Pedalların uçuş simulasyonlarında kullanılması
- Ucuz fiyat

Yazının başında belirtilen "Daredevil estetik bir cihaz değil ve pek çok eksikliği var" cümlesiyle - ki bu ifade yazı hakkında genel fikir veren bir konumda okuyucuya sunulmaktadır- yazının genel içeriği arasında farklar bulunmaktadır. Yazının bütününde ürün hakkında olumlu bulunanlar, olumsuz bulunan özelliklerine göre sayıca ve nitelikce fazla iken yazıyı tanıtan cümle içinde eksikliklerin vurgulanması – ki negatif özellikler daha çok önyargılarla sunulmaktadır- kullanılan üslubun yanlış olduğunu ve bu üslubun ticari ahlaka da ters düştüğünü düşündürmektedir.

Ürünlerin değerlendirilmesi göreceli bir olay olduğundan dolayı burada yapılması gereken objektif bir test ortamı yaratmaktır. Estetik de göreceli bir kavramdır. Bir insanın estetik bulmadığı bir durumu başka bir insan estetik bulabilir. Bundan daha doğal bir durum olamaz, doğal olmayan durum göreceli olan bu kavramın bu yazıda yazıyı açıklayan ana cümle içinde verilmiş olmasıdır.

Üslubunu yanlış bulduğumuz bir diğer konu da ürünün üzerinde yer alan direksiyon topuzunun değerlendirilme şeklidir. Ürünün direksiyon kısmı geniş olarak tasarlandığı için – diğer firmaların direksiyonlarını yarış arabalarının direksiyonuna benzetmekte olduğu ne kadar doğru bir değerlendirme şeklidir, tartışılır– topuz da bu tasarım içinde düşünülmüştür. Bu parça ayrıca kullanımını da kolaylaştırmaktadır. Geri Tepki özelliğinin olması ise ürünün doğrudan maliyetine yansımaktadır. Üretici bu durumu tercih etmemiş ve ürünü bu haliyle tüketime arz etmeyi uygun görmüştür. Sonuçta bu bir satış stratejisidir. Bu strateji sonuçları ile değerlendirilmelidir.


Mascom Bilgisayar tarafından ithal edilen Rockfire Daredevil

Satış grafiği ülkemizde ve dünyada giderek yükselen ve tüketicinin ilgi duyduğu bir ürünü, ülkemizde ve dünyada PC dergisi editörlerinin yaptığı iyi değerlendirmelere karşı, *PC Gamer* dergisi editörünün önyargıları ile değerlendirmiş olması, piyasadaki konumuyla birlikte firmamıza da zarar vermiştir. *PC Gamer* dergisi tarafından bu zararın nasıl karşılanacağını merakla beklemekteyiz.

Ürünün Türkçe kullanma kılavuzu hazırlanmış ve tüketiciye sunulmuştur. Bir örneğini de size gönderiyoruz. Çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.

— Mascom Bilgisayar Aks. Tic. Ltd. Şti,
Fikret Söğüt

PC Gamer dergisi, incelediği hiçbir oyun ve donanımda ticari kaygı gütmemektedir. Dergimiz, daima okurlarının istekleri doğrultusunda hareket etmeyi tercih etmiştir. Ve bundan sonra da kendimize seçtiğimiz bu yolda ilerlemek asıl amacımızdır.

Dergide yaptığımız incelemelerde iki temel hedefte odaklandığımızı sizler aracılığıyla herkese duyurmak istiyoruz:

1- Oyuncular için -ki biz de bu gruba dahiliz- bir ürünü alırken tercihleri doğrultusunda aydınlatıcı olmak.

2- Bu tür ürünleri üreten veya ithal eden firmalara "oyuncunun" bakış açısını yansıtarak yol gösterici olabilmek.

Bunun dışındaki spekülatif yorumlar ya da düşünceler tabii ki üretilebilir; ancak bizim işimiz ya da amacımız bu değildir.

PC Gamer, her türlü ticari kaygıdan uzak, ilkelerinden ödün vermeden okuyucularını bilgilendirmeye devam edecektir.

Saygılarımızla
PC Gamer Türkiye

CD'ler çok kaliteli

PC Gamer'ın üçüncü sayısını aldığımda oldukça mutlu ve heyecanlıydım. Türkiye'ye gelmenizden önce yabancı dergiler satan kitapçılara girip bilgisayar dergilerine bakardım. *PC Gamer*'da gerek içerik ve gerekse kapak ve henüz gelmiş oyunları tanıtırken her türlü özelliğinden de bahsediyorsunuz. Hoşuma giden bir diğer yönünüz ise verdiğiniz CD-Rom'un kaliteli oluşu. Bu CD' lerdeki oyunları tanıtıp onlar hakkında ipucu vermeniz ve önerileriniz beni çok mutlu ediyor.

Başarılarınızın devamını dilerim.

—Özgür Gürdal

Dergi geç ulaşıyor...

Sevgili PC Gamer,
Derginiz tam anlamıyla mükemmel, yalnız İstanbul dışına biraz geç ulaşıyor (mektubu Mersin'den gönderiyorum). Elimde *Sanitarium* (biraz eski bir oyun olsa da) ve *Tomb Raider III* oyunları var. Bunlardan *Sanitarium*'u benim sistemimde oynayamıyorum. *Tomb Raider III*'ü ise oynuyorum ama bana göre biraz ağır hareket ediyor. Sistemim, HP 200 MMX 16 RAM. Bu konuda beni aydınlatırsanız çok memnun olurum.

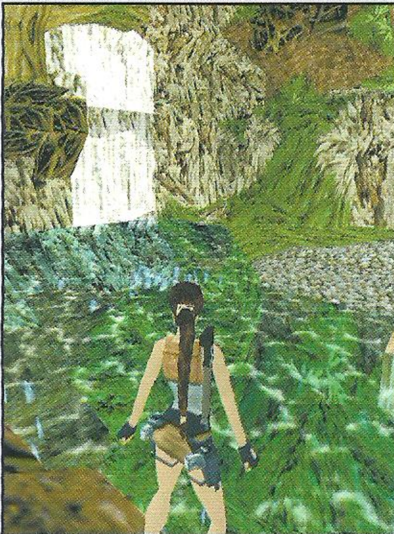
—Ercüment Özkan

PC Gamer'ı mükemmel bulmanız bizleri çok sevindirdi. Derginin İstanbul dışındaki bölgelere geç ulaşmasına gelince, bu konuda çok sık mektup aldığımızı itiraf etmeliyiz. Ancak bunun, dağıtım şirketinin Anadolu'ya birkaç günlük gecikmeyle dergi dağıtımı yapmasından kaynaklandığını da vurgulayalım. Tomb Raider III, yeni bir oyun ve 200 MMX'lik bir sistem bunu kaldırmayabilir ve oyunu oynarken meydana gelen ağırlık da büyük bir ihtimalle bundan kaynaklanıyordur. 3D hızlandırıcı sahibi olmanız sorununuza tamamiyle olmasa da çözüm getirecektir.

Ayrıcalıklı bir dergi

Merhaba PC Gamer çalışanları, *Lands of Lore 2*'nin tam çözümünü gönderdiğiniz için çok teşekkür ederim. Sizin sayenizde çözemediğim oyunun son CD' sine kadar geldim. Yardımınız için çok ama çok teşekkürler. Ayrıca derginiz çok kaliteli ve ayrıcalıklı bir dergi. Başarılarınızın devamını dilerim.

— Emine Öztayıncı



Lara'yla maceraya atılmak oldukça zevkli. Tabi ki bu güzel görüntüleri sizlere tam anlamıyla sunabilecek bir 3D canavarınız varsa.

Sorununuza çözüm yaratabildiğimize çok sevindik. Gönderdiğiniz mektup, PC Gamer'ın okurlarıyla arasında uyumlu bir iletişimin yavaş yavaş kurulduğunu gösteriyor. Sizin aracılığınızla buradan tüm okuyucularımıza seslenmek istiyoruz: Hemen hemen oynamak istediğiniz tüm oyunların tam çözümlerini Internet yardımıyla edinebilirsiniz. Ya da takıldığınız yerlerde yine Internet'ten çözüm bulabilirsiniz. Mektuplarınızı bekliyoruz...



Geçen senenin en iyi RPG'lerinden birinin devamı olan *Fallout 2* birincisinin bıraktığı yerden maceraya devam ediyor.

Kapı açılmıyor...

Merhaba PC Gamer,
Gerçek bir PC dergisini Türkiye'ye kazandırdığınız için teşekkürler. Birkaç önerim var. Örneğin Internet ile ilgili bir bölüm konulabilir. Ayrıca "Mektuplar bölümü çok kısa. Ama yine de mükemmel bir dergi. Sorum ise şu; uzun zamandır beklenen *Fallout 2*'yi aldım. Yalnız pek ilerleyemedim. Oyuna başladığım platformdan çıkış yok sanırım. Temple'nin içinde öldürmediğim yaratık kalmadı. Ancak biraz ileride bir kapı var (maymuncukla açtığımız kapıdan bir sonraki kapı). Bir türlü açılmıyor. Ne yapmam gerekiyor?

—Geocities

Internet konusunda getirdiğiniz öneri değerlendirilenler listesinde üst sıralarda yer alıyor. Önerinize teşekkürler. Fallout 2'de, içerilerde bir yerde bir plastik patlayıcı bulacaksınız. Bunu kapının önüne yerleştirin. Tabii patlamadan önce kaçmayı unutmayın!

Derginin fiyatı sabitlenecek mi?

Selam PC Gamer ailesi,
Derginizi 1 milyon 300 bin TL'ye aldım ve içeriğini geçen sayı gibi harika buldum. Size bir sorum var; Dergi fiyatını ne kadar zaman sabit tutucaksınız? Böyle güzel bir oyun dergisinin okuyucuları için aslında 300 bin TL pek önemli değil; fakat 1 milyon TL şak diye çıkıyordu. Şimdi 300 bin TL'yı cebin kenarını köşesini karıştırıp ancak çıkardım. Neyse... Siz hiç Fan Club kurmayı düşündünüz mü? Ayrıca derginizi USA'ye endekslemeniz çok güzel; fakat Türkiye'deki PC olayları hakkında da bilgi edinmek istiyorum. Eminim diğer okuyucular da benimle aynı fikirdedirler. Saygılarımla.

— Emre

Türk okurlarını PC Gamer ile tanıştırdığımız ilk iki sayıyı büyük bir özveriyle maliyetinin altında bir fiyatla satışa sunmuştuk: Birinci sayımızı 3.6 dolar karşılığı 1 milyon TL ve ikinci sayımızı 3.5 dolar karşılığı 1 milyon TL'ya sizlere ulaştırmıştık. Amerika ve diğer ülkelerde yaklaşık üçte ikisi ilan olan derginin satış fiyatı ise 9 dolar. Biz bu tanıtım fiyatımızı, üçüncü ve dördüncü sayılarımızda 4.3 dolarak olarak belirledik. Ancak sizlerin de bildiği gibi Türkiye'nin içinde bulunduğu ekonomik durum ve enflasyon koşulları nedeniyle çok daha fazlasını yapmak isterken elimizden pek de bir şey gelmiyor. Yine de özverimizi sürdürüp bütün imkanlarımızı kullanarak derginizi hep 5 dolar karşılığı TL üzerinden sizlere ulaştıracağız. Bu fiyat tarifesini 1 Şubat tarihinden itibaren uygulamaya başlayacağız. Bundan sonra da fiyat üzerinde oynama yapmayacağız. PC Gamer'ın orijinalini takip eden oyun severler, derginin Türkiye'deki satış fiyatının yaklaşık 7 milyon TL olduğunu bilirler. Tüm bunlardan sonra bizleri anlayışla karşılayacağınızı umuyoruz. Fan club ve Türkiye'den haberler konusunda ise çok yakında sizleri birçok sürpriz bekliyor!

Standartı yakalamak

Merhaba,
PC Gamer'ı gazete bayiinde gördüğümde "hah işte tamam" dedim. "Bir oyun dergisi daha çıkmış."Ama alıp incelediğimde anladım ki standartı yakalamışsınız. Tebrikler! Peki sorularıma, sorunlarıma yanıt verebilecek misiniz? Ben at yarışlarını çok seviyorum. Acaba at yarışlarıyla ilgili bir oyun var mı, nasıl bulabilirim? Derginiz ayın kaçında çıkıyor?

— Serdar Ünalan

PC Gamer olarak piyasada bugüne kadar herhangi bir at yarışı oyunu bulunup bulunmadığını araştırdık. Çok uzun bir süre önce böyle bir yarış oyunu olduğunu öğrendik; ancak bu oyunun ismi bile hatırlanmıyor. Konuyla ilgili bilgisi olan okuyucularımız, herhangi bir bilgi ulaştırdığı takdirde size bildireceğimizden şüpheniz olmasın. PC Gamer, her ayın ilk haftası içinde piyasaya çıkıyor. Bugüne dek derginin yeni olmasından ve CD'lerde yaşadığımız birtakım aksilikler nedeniyle gecikmelerimiz oldu. Bu nedenle sizlerden özür diliyoruz. Ancak bu konuda elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz. Sizlerin desteği ve tecrübelerimiz arttıkça bu problemlerin üstesinden geleceğimize inanıyoruz.

Otorite olacaksınız

Sevgili *PC Gamer*,
Sizi her yönden tebrik ediyorum. İlk iki sayınızı da aldım ve mükemmel bir iş yaptığınıza inanıyorum. Yabancı *PC Gamer*'ın tecrübesinden yararlanarak kusursuz bir dergi çıkarıyorsunuz. Türkiye'deki tüm bilgisayar oyun hayranlarına hayırlı olsun. Size naçizane bir-iki isteğimi sunuyorum: Donanım bölümünde acemi/orta/profesyonellere "bilgilendirme" yazıları, bazı sayfalarda poster sıfatlı resimler ve tabii ki istikrarlı fiyat politikası(!). Lisan konusuna gelince; bence siz ileride Türk bilgisayar oyun ortamında büyük bir otorite olacaksınız. Bu nedenle İngilizce terimleri kaliteli bir şekilde Türkçe'ye çevirirseniz ülkemizde yaygın bir kullanıma uğrayacaktır (en azından ben öyle düşünüyorum). Türkçemizin bir kaosta olduğu günümüzde bir medya kurumu olduğunuz için bu konuda yardımınıza büyük ihtiyacımız var.

—Özkan Aygün

PC Gamer'ı çok yakında alanında bir otorite olarak görme fikrinize teşekkür ediyoruz. Tek amacımız, okuyucularımızın istediği gibi bir PC oyun dergisini ülkemize kazandırmak. Sizlerle birlikte çıktığımız bu yolculukta daima yanımızda yer alacağınızı bilmek inanın bizi daha da yüreklendiriyor. Tabii ki birtakım problemler yaşayacağız, önemli olan bu sıkıntıları hep birlikte atlatabilmek ve ortak bir noktada uzlaşabilmek. Getirdiğiniz önerilerinizi değerlendiriyor ve bu konudaki çalışmalarımıza devam ediyoruz. Daha önce de belirttiğimiz gibi okuyucularımıza ileriki günlerde çok hoş sürprizlerimiz olacak.

Aradığımı buldum

Merhaba *PC Gamer*, Böyle müthiş bir derginin Türkiye'de yayınlanmasından büyük sevinç duyuyorum. Yeni oyunların haberleri, oyunları anlatışınız, donanım parçalarını tanıtmanız, kaliteli reklamlar ve CD harikulade. Sayfa düzeniniz ve düzgün Türkçe kullanmanız, okuyucuya verdiğiniz önemi kanıtlıyor Bayiide ilk gördüğümde herhalde İngilizce dedim (Orijinal *PC Gamer*'ı bildiğimden). Gördüm ki o kalite Türkçe. Kayıtsız olarak o değersiz bile sayılacak (yani çok ucuz) parasını ödedim. Eve geldiğimde ise istediğim şeyi bulmuştum. Bilgisayar konulu terimlerin söylenişine gelince, bu konu çok önemli. Bence her şey doğal haliyle değer bulur ve daha iyi açıklanır. Onun için bu işi fazla deşip olayın kare kökünü almaya gerek yok. Zaten gelen teknoloji yabancı, bir de işleri karıştırıp üzerine Türkçe anlamlarıydı, açıklamalarıydı diye uğraşırsak ooof... Bir şeyler sormak istiyorum: Poster verecek misiniz? Niye Türkiye'deki oyunlar geç çıkıyor? Internet bağlantılarını ucuz şekilde nasıl yapabilirim? Eski parçalarımı ucuza satıp üzerine para ekleyerek yeni parça alabilmem Türkiye'de mümkün mü? Bazı shareware ve programların demosundaki şifreler kırılabiliyormuş, doğruluk payı var mı?

— Onur Palalı

Bu müthiş bir derginin böyle müthiş okuyucularının olmasından da bizler büyük bir mutluluk duyuyoruz. Dergide yer alan temiz Türkçe konusunda size teşekkür ediyoruz. Sizlere PC Gamer ile birlikte hediye edeceğimiz poster çalışmalarımız sürüyor. Bildiğiniz gibi oyunlar gerek Amerika'da ve gerekse Avrupa'da yaratılıyor ve oyun severlerin hizmetine sunuluyor. Daha sonra da diğer ülkelere geliyor. Türkiye'de oyun ithalatıyla ilgilenen firma sayısı ne yazık ki çok az. Ve bu firmalar da birçok prosedür ile uğraşmak durumundalar. Bu da oyunların gerek fiyatına ve gerekse Türkiye'ye giriş tarihine etki ediyor. Tabii bu arada korsan oyunlar da alıp başını gidiyor... Oyun severler bu korsan oyunları daha ucuza aldığını düşünürken bir şeyi gözden kaçırıyorlar; bu oyunların korsanlarının kalitesizliğini ve de çoğu zaman bozuk çıkabileceğini... Buradan tüm oyun severlere sesleniyoruz. Belki çok daha ucuza elde ettiğinizi düşündüğünüz korsan oyunların ülkemizde yarattığı yasal kaosları da gözden kaçırmamak gerekiyor. Eski parçalarınızı satıp üzerine biraz ekleyerek yeni parça almanız tabii ki mümkün. Bunu bazı bilgisayarcılar yapıyorlar; ancak eski parçaları düşündüğünüzden daha ucuza satın alacaklardır, bunu göz önünde bulundurmalısınız. Bazı şirketler, Internet bağlantısı konusunda eski abonelerine yüzde 50'ye varan indirimler yapabiliyorlar, araştırmanızda fayda var. Bu konuda prosedüre göre(!) hareket etmenizi tavsiye ediyoruz. Bazı shareware ve programların demosundaki şifreler bazı arkadaşlarımızın pratik becerileri sayesinde gerçekten de kırılabiliyor(!); ancak yukarıda da belirttiğimiz gibi bu konuda da prosedür neyse ona uyulması gerektiği ve aksi davranışın dürüst olmadığı fikrindeyiz.

Eğer bir formül varsa...

PC yayın hayatına hoş geldiniz,
Her şeyiniz harika. Bilgisayar dünyasına yeni girmekle birlikte hemen müptelası oluyor insan. Gelelim esas konuya, *World Cup 98* veya *FIFA 98* oyunlarını aldım. Lig veya kupa seçeneklerini seçip oyuna girdim, birinci maç bitti. Menü seçeneklerinde "continue"yu basıp ikinci maça geçmek gerekiyor. Ama mouse'u tıklatıyorum, yok... Ses geliyor, görüntü yok. İki CD değiştirdim ikisi de aynı. Bir formülü varsa rica edeceğim.

—Fikret Oktan

Sizin gibi PC Gamer severlerden övgü dolu mektuplar almanın bizleri çok mutlu ettiğini hemen belirtelim. Sözünü ettiğiniz oyunlarla ilgili sorunuzun yanıtı ise CD-Rom'da bir arıza ya da bilgisayar konfigürasyonunda bir hata söz konusu olabilir.

Vay be sonunda geldiniz!

Merhaba PC Gamer ailesi,
Bizlere böyle bir dergi kazandırdığınız için sizlere teşekkür ederim. Ben 13 yaşında bir FRP hastasıyım, özellikle de *Diablo*. *Diablo I*'i bitirdim. *Hellfire*'ı da tam bitireceğim, bilgisayarımın hard diski bozuldu.



Diablo II, edindiğimiz bilgilere göre 1999 yılının ortalarına doğru meraklılarının hizmetinde olacak.

Derginiz muhteşem, oyunları en önce siz tanıtıyorsunuz. Sorum ise *Diablo II*'nin ne Türkiye'ye zaman geleceği? Şimdiden teşekkür ederim.

—Baykar Demir

PC Gamer ailesinin böyle genç ve dinamik yaşta bir oyunsever üyesinin mektup göndermesine asıl biz teşekkür ederiz. Umarız bilgisayar ve oyun merakın derslerini ve sosyal yaşamını olumsuz etkilemiyordur; çünkü her şeyin yeri ve zamanı olmalı diye düşünüyoruz. Diablo II, edindiğimiz bilgilere göre 1999 yılının ortalarına doğru meraklılarının hizmetinde olacak.

Oyunlar hemen eskimiyor!

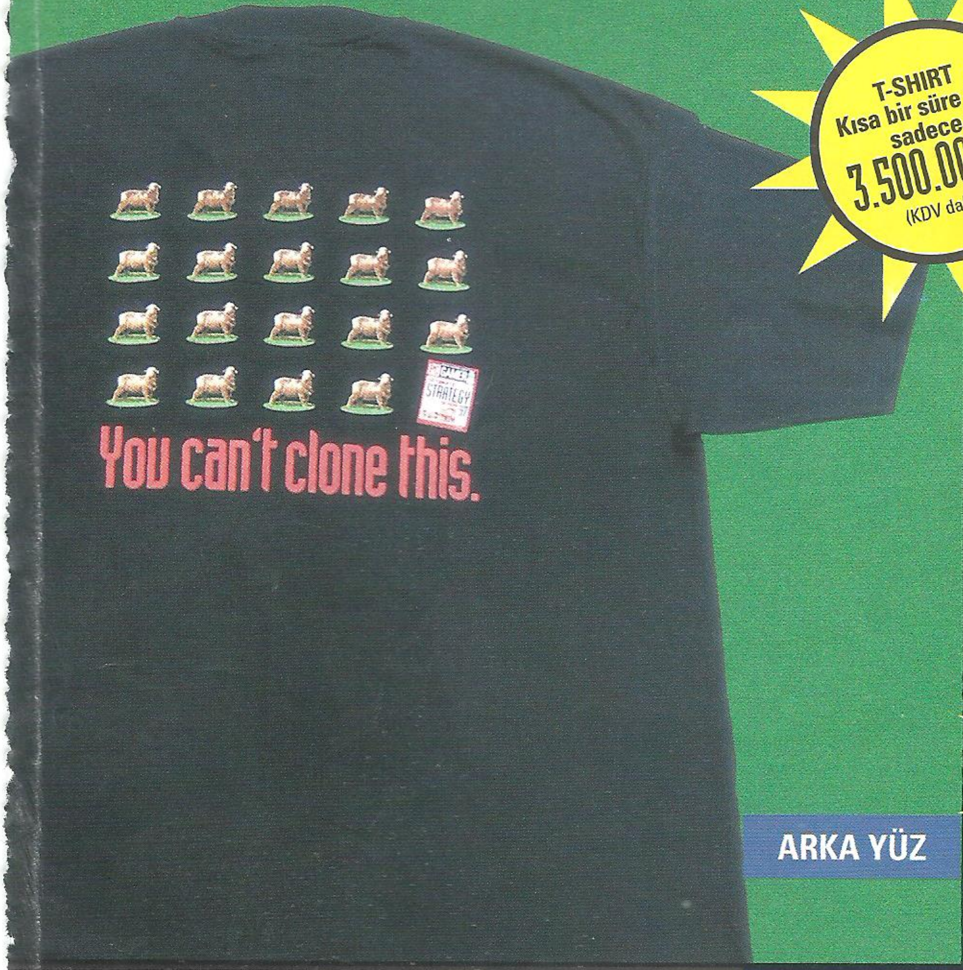
Hoş geldin PC Gamer Türkiye,
Öncelikle Türkiye'de böyle bir dergi çıkarmak gibi doğru bir adım attığınız için hepinizi tebrik ediyor ve bir okuyucu olarak da teşekkürlerimi sunuyorum. PC oyunlarını arşivlemeye ve oyun koleksiyonunu yapmaya meraklı bir okuyucu olarak *PC Gamer* sayfa çoğunluğu, yazı düzeni, sayfa resimleri ve renkleri ile ileriki aylarda daha iyi bir düzeye çıkacağına inanıyorum. Ayrıca güncel haberleri ve oyunları ilk sayısından itibaren dergimizde görmekten mutlu oldum. Umarım ileriki aylarda birtakım yenilikler yapacağız diye dergimizin şeklini ve görüntüsünü bozmazsınız. Ayrıca gözden kaçırıldığına inandığım bir şeyi belirtmek istiyorum. Avrupa ve Amerika'da çıkan yeni oyunların ülkemize yani İstanbul'a gelişi en az 15-20 günlük gecikmeyle gerçekleşiyor. Türkiye genelinde ise bu oyunların yayılması haliyle biraz daha gecikmekte. Örneğin artık çok eskidi denilen 3-4 aylık bir oyunu Balıkesir, Edremit, Altınoluk ve Bodrum gibi yerlerde ancak yeni yeni görmekteyim (işim dolayısıyla bu bölgelere sık sık gidiyorum). İstanbul gibi büyük şehirlerde yaşayan oyun meraklısı arkadaşlarımız çok fazla gecikmeden en yeni oyunları temin edebiliyorlar. Ben de bu insanlardan biriyim; ancak diğer il ve ilçelerde, beldelerde oturanların ne yazık ki böyle bir şansı yok. Benim önceden alıp oynadığım bir oyunu bu bölgelerde ancak aylar sonra vitrinlerde görüyorum. Bu nedenle filanca oyun artık eskidi deyip tanıtım ve incelemelerini vermeyeyim demeyin lütfen.

—Harun Gökyiğit

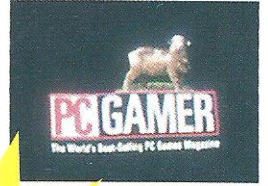
PCG

PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'leri Türkiye'de!

Orijinal PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!



T-Shirt ve S-Shirt'leriniz ödemeli olarak adresinize gönderilecektir.



S-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
6.000.000TL
(KDV dahil)



SİPARİŞ FORMU

ADI: ______ SOYADI: ______

ADRESİ: ______

______ TEL: ______

☐ T-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET______

☐ S-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET______

Kredi kartımdan______TL alınız

Kredi kart No:______ Son kullanma tarihi______

☐ Visa ☐ Master Kart / Euro Card

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A
Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

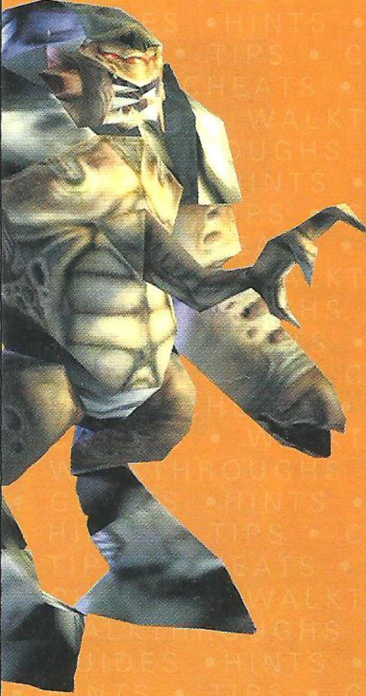
ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 4 - 6 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

GELECEK SAYI

5. Sayımız **4 Şubat'ta** Bayinizde... Kaçırmayın!

Aman tanrım, vakit geldi mi? Sanırım artık bizim toparlanıp güle güle dememiz gerekiyor. Ama üzülmeyin çünkü gelecek ay aşağıdakilerle birlikte geri döneceğiz.

ENBÜYÜK STRATEJİ REHBERİ 1999





Evet! İşte bütün bir yıl boyunca beklediğiniz tam çözümler, ipuçları, tavsiyeler, hileler ve daha neler neler. Hepsi bu stratejinin tek durağında yer alacak! Bunların yanı sıra *Half-Life, Tomb Raider III, Grim Fandango, Fallout 2, Sin, Delta Force, Caesar III, Blood 2* ve daha birçok oyununun açıklamaları da var! 50 sayfanın üzerinde ipucu vereceğiz. Sakın bu randevuyu kaçırmayın!

Artı...

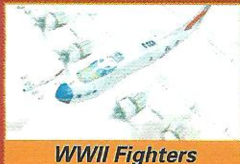
Bu çok yeni oyunların incelemeleri:



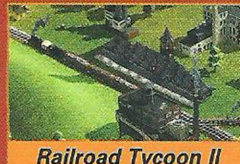
Starsiege



Fallout 2



WWII Fighters



Railroad Tycoon II

...ve daha fazlası!

PC GAMER TÜRKİYE

OCAK 1999

SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Gülden Ohri
Editör • Arzu Duymaz
Teknik Editör • Tuğbek Ölek

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan
Multi-Play • Mustafa Balkaya

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Murat Yıldırım

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Doğan Ofset Yayıncılık ve Matbaacılık A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor.

www.milliyet.com.tr

